

¡LARGA VIDA AL ROCK! Guitar Hero Live Rock Band 4
HOBBY
CONSOLAS
ANÁLISIS
THE WITCHER III
WILD HUNT
El mejor juego de la
nueva generación
¡NO TE LOS PIERDAS!
BATMAN
ARKHAM KNIGHT
ASSASSIN'S
CREED SYNDICATE
TONY HAWK'S 5
WORLD OF TANKS
SPLATOON
PROJECT CARS
¡PÓSTER
DOBLE!
50 claves de
CALL OF DUTY
BLACK OPS III
Star Wars Battlefront
SIENTE LA FUERZA
¡Primera partida en PS4!

7
www.pegi.info

Nintendo

29 mayo





El equipo que más territorio cubre con su tinta, online, gana



Equípate con distintas armas y personaliza tu estilo de combate



¿Estás preparado para la guerra?"



amiibo

Desbloquea nuevos desafíos, nuevas armas y equipamiento especial con estas tres figuras **amiibo™**





www.nintendo.es



EDITORIAL



Star Wars, la fuerza está en el nombre

JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas



jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

Ocurrió en el año 1977 y yo era pequeño (sí, yo ya era pequeño cuando muchos de vosotros aún no habíais nacido), pero me acuerdo como si fuera hoy del día en que fui al estreno de La Guerra de las Galaxias. Salí flipado del cine, igual que me pasó después con El imperio contraataca y El retorno del Jedi, aunque me fastidiaba profundamente tener que esperar tanto tiempo entre una y otra para saber cómo continuaba la saga. Deduzco que como soy alguien normal y corriente, me ocurrió lo mismo que a millones de personas en todo el mundo: el recuerdo de Star Wars se quedó grabado en mi memoria y me acompañará durante el resto de mis días.

Con la nueva trilogía todo se vino abajo. Me aburrió soberanamente y desconecté hasta el punto de no saber quién es quién en esa especie de culebrón en que se convirtió la historia. Sin embargo, sé que la próxima Navidad me reengancharé a Star Wars cuando se estrene El despertar de la fuerza, simplemente porque es Star Wars y hay que verla. No queda otra.

Esa es la verdadera fuerza de esta saga, y su capacidad de atracción se extiende a todo lo que tiene que ver con ella, no importa que lo veamos en el menú de hamburguesería, en forma de juguete infantil (o no tan infantil)... o que sea un nuevo videojuego como este *Star Wars Battlefront* que llevamos en nuestra portada. Leed toda la información y las sensaciones que se ha traído David de su asistencia a la Star Wars Celebration, donde vio en exclusiva la primera demo jugable, y que levante la mano el que no sienta un cosquilleo pensando en cómo será librar estos combates galácticos para PS4, XO y PC.



SÍGUENOS EN:

HOBBY CONSOLAS
www.hobbyconsolas.com


@Hobby_Consolas


www.facebook.com/hobbyconsolas


plus.google.com/+HobbyConsolasOficial



http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV

LA REDACCIÓN



ALBERTO LLORET
Redactor Jefe
alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

Rumbo al E3 2015. Lenta e inexorablemente se acerca la feria de las ferias y, un año más, habrá filtraciones, presentaciones antes de tiempo y otros sucesos que mermarán su impacto. Al menos, este año hay algo distinto: juegos que sí que justifican el término "next gen". Este mes hablamos de dos de ellos, *The Witcher 3* y *Batman Arkham Knight*. Ya era hora.



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)
david@axelspringer.es
@DMHobby

El despertar de la Fuerza. Recién llegado de la Star Wars Celebration de Anaheim (California) os he preparado un reportaje con todos los detalles que pudimos descubrir en la presentación de *Star Wars Battlefront*... y de propina, todo lo que se sabe sobre la próxima película, *Star Wars El despertar de la Fuerza*. La saga galáctica vuelve con fuerza (nunca mejor dicho).



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

God save the assassin. Tras muchos dimes y diretes, por fin tenéis en este número información fresca sobre *Assassin's Creed Syndicate*, la próxima gran esperanza blanca de la saga. Aseguran que de-verdad-de-verdad-de-la-buena, *Syndicate* recuperará la senda dorada de la saga. Yo, como casi todos, cada vez soy más escéptico. Espero no gritar "oh my dear".

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 287

6 El Sensor

18 Noticias

26 Big in Japan

26 → Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4

30 Reportaje: Star Wars Battlefront

38 Reportaje: Call of Duty Black Ops III

42 Reportaje: El regreso de los juegos musicales

46 Reportaje: World of Tanks

51 Novedades

52 → The Witcher III Wild Hunt
58 → Splatoon
62 → Project Cars
66 → Wolfenstein The Old Blood
68 → Puzzle & Dragons
70 → Codename S.T.E.A.M.
72 → Kirby y el Pincel Arcoiris
74 → Otros lanzamientos
76 → Contenidos descargables

78 Los Mejores

82 Reportaje: Fictiorama Studios

86 Retro Hobby

86→ Destruction Derby

90 Teléfono Rojo

95 Preestrenos

96 → Batman Arkham Knight
100 → F1 2015
102 → Yoshi's Woolly World
104 → Agenda

105 Escaparate

114 Y el mes que viene







BATMAN ARKHAM KNIGHT

La nueva aventura del Caballero Oscuro está cada vez más cerca, y repasamos todas sus novedades.



GUITAR HERO Y ROCK BAND

Vuelven los juegos musicales, pero... ¿qué ofrecerán?



THE WITCHER III WILD HUNT

¿Estamos ante el mejor RPG de la nueva generación?



CALL OF DUTY BLACK OPS III

Primeros datos de la nueva entrega del exitoso shooter





'NINTENDO LAND' SE HARÁ REALIDAD

¿Atracciones basadas en las sagas más emblemáticas de Nintendo? Pues sí, eso es justo lo que saldrá del acuerdo firmado con Universal Parks & Resorts, que ya le ha presentado a Iwata ideas muy definidas del proyecto. ¿Veremos por fin una montaña rusa de *F-Zero*, un pasaje del terror de *Luigi's Mansion* o unos fiordos sobre el mascarón de *Wind Waker*? Más vale que haya suficiente Kirby de azúzar.

¡CÓMO ESTÁN LAS CABEZAS!

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Tenemos dos tipos de noticias para vosotros: buenas y majaras, así que mejor empezamos el número por las segundas: unicornios, camaleones, cabras y cabreos contra hackers que terminan en gayumbos... Y no es un documental.

GERALT SE (LO) MONTA EN UN UNICORNIO

Hay que ser brujo para tener relaciones con una dama encima de un unicornio, y al protagonista de *The Witcher 3* le sobra magia para lograrlo sin caerse, por si ya nos parecía difícil hacerlo en un coche... o hacerlo en general. Queda claro que a Geralt de Rivia le ponen los cuernos, en todos los sentidos posibles del concepto.





EL CAMPEÓN DE LOS 'MACROPAGOS'

Menos mal que HearthStone es un Free to Play, porque un jugador norteamericano que responde al alias 'MattCauthron' se ha gastado 2.850 eurillos en una noche... para comprar 2.158 sobres virtuales, a pesar de que se pueden conseguir gratis, sobre todo si se los pides a Bárcenas. ¡Este tío es una ganga! Y el jugador también.



MENUDA PENA DE MUERTE

Si tenías pensado hacer trampas en un MMORPG como *Guild Wars 2*, quizá te lo pienses dos veces al ver cómo acabó el temido usuario JT DarkSide. En lugar de banearlo sin más, el responsable de seguridad del juego cogió a su personaje, lo dejó en calzoncillos y le hizo tirarse de una torre para escarnio del público en Youtube. No habrá *hack* para los malvados.



Y AL PRIMER DÍA, 'RARE-SUCITÓ'

¿Qué pasa cuando un estudio formado por ex miembros de la Rare de N64 abren una campaña Kickstarter para desarrollar al sucesor espiritual de *Banjo-Kazooie*? Pues que alcanza el objetivo inicial en 40 minutos y un millón de libras en un día. Un récord que permitirá a Playtonic Games lanzar el juego para todas las plataformas en 2016. ¡Nostalgia *power*!





LA CABRA QUE SUSURRABA A LOS 'KOJIMAS'

Goat Simulator quiere a Kojima. No es una broma de una revista satírica, sino el último episodio surrealista en el que se ha visto metido el ¿ex? de Konami. Resulta que Coffee Stain Studios lo ha incluido en los créditos finales de su simulador de cabra a modo de homenaje: "Hemos oído que han borrado a Kojima de los créditos de *Metal Gear Solid V*, así que lo hemos incluido en los nuestros". Qué cachondos.

La imagen

Un nuevo "Jardín de mi Hospi" gracias a la labor de Juegaterapia

Como ya sabréis, Juegaterapia es una fundación que ayuda a los niños enfermos de cáncer de la mejor forma: ayudándoles a divertirse, ya sea con videojuegos o con zonas de recreo. Su último gran éxito ha sido inaugurar un jardín en el Hospital 12 de Octubre de Madrid, una iniciativa a la que nosotros contribuimos donando la recaudación del mercadillo solidario que organizamos en diciembre de 2013. Pero su encomiable labor no se detiene: pronto harán lo mismo en el hospital La Fe de Valencia. ¡Enhorabuena!

→ Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal). Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO




3
www.pegi.info
Nintendo
YOSHI'S™
Woolly World
26 DE JUNIO
¡DESCUBRE UN MARAVILLOSO MUNDO DE LANA!
Wii U
YA PUEDES HACER TU
RESERVA
Y LLEVARTE ESTA CHAPA DE REGALO
SOLO EN GAME*
* Unidades limitadas a 1.800 para toda la cadena GAME. Consulta previamente disponibilidad.
amiibo
Toca el GamePad con un amiibo y podrás jugar con doble Yoshi
www.nintendo.es
/WiiUES • @NintendoES • YouTube /NintendoES
© 2015 Nintendo Co., Ltd./ Good-Feel. Wii U is a trademark of Nintendo. © 2015 Nintendo.

LA POLÉMICA

¿Es "adecuado" anunciar pronto los Season Pass?







Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

Es un sablazo... pero de doble filo

No he comprado un pase de temporada en mi vida, ni lo haré, porque me parecen el timo de la estampita: 40 euros el de *Batman*... ¡ay, qué risa, tía Felisa! Sin embargo, veo algo positivo en este descaro de las compañías de anunciar sus DLC con tanta premura: se le da al usuario la opción de esperar a la típica edición GOTY para disfrutar de todo el contenido a un precio razonable. Puestas a pegarse tiros en los pies, mejor que las compañías lo hagan así. Yo me compraré el juego el 23 de junio porque le tengo ganas, pero a los DLC les van a dar morcilla. A mí no me la pegan.





Alberto Lloret
Redactor jefe de Hobby Consolas

Deberían cuidarse más los tiempos...

Viendo las reacciones que ha causado el anuncio del pase de temporada de *Batman Arkham Knight*, la respuesta es clara: no. No puedes pedir un "esfuerzo" extra de 40 euros, a mes y medio del lanzamiento del juego, cuando aún estás a tiempo de incluir parte de ese contenido en el disco. Lo suyo sería centrar todos los esfuerzos en el juego y, después, empezar a trabajar en el DLC para mantenerlo vivo a "posteriori", al estilo *Episodes from Liberty City*. Trabajando de este modo, en el juego principal y el DLC al mismo tiempo, el mensaje que envían las compañías es inequívoco...

SUBEN



→ MIRROR'S EDGE 2 ya cuenta con fecha de salida estimada: llegará a PS4, Xbox One y PC a principios de 2016, igual que un nuevo *Plants vs Zombies*.



→ DEVIL MAY CRY 4, cuya edición remasterizada se lanzará el 23 de junio. Parece que el verano de 2015 va a ser menos árido que el de otros años.



→ CAPCOM está trabajando en más remasterizaciones de juegos clásicos, tras el éxito cosechado por *Resident Evil HD Remaster*.



→ THE WITCHER 3 ha tenido una acogida unánime en la prensa mundial, a lo que se une la cifra de un millón de reservas antes de su lanzamiento.

BAJAN



→ EL BAJÓN GRÁFICO de *The Witcher 3*, que, pese a era más que previsible, ha causado un gran revuelo, especialmente entre los usuarios de PC.



→ LOS RETRASOS, que siguen haciendo de las suyas. Los últimos en irse a 2016 han sido *Tom Clancy's The Division* y *Dead Island 2*.



→ LA AUSENCIA DE CAMPAÑA AL USO en *Star Wars Battlefront* y el hecho de que no vaya a tener batallas espaciales, aun habiendo naves...



→ KONAMI ha cancelado el desarrollo del esperado *Silent Hills*. No está muy claro qué será de ella tras la salida de *Metal Gear V*.

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Hidetaka Suehiro
Creador de *D4* y *Deadly Premonition*

"Mi dinero, mi tiempo y las emociones de los jugadores tienen que coincidir para que pueda hacer *Deadly Premonition 2*."



Satoru Iwata
Presidente de Nintendo

"Aún no hay nada decidido, pero estamos viendo qué problemas habría para acabar con el bloqueo regional en Nintendo NX."



Jakub Szamalek
Guionista de *The Witcher 3: Wild Hunt*

"Las buenas historias deben tener un final, y era el momento apropiado para poner punto final a la de Geralt de Rivia."

COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA



A Hideo Kojima Soap Opera

La telenovela protagonizada por Hideo Kojima y Konami a lo largo de las últimas semanas. Su incertidumbre da curiosidad. Próximamente, en Nova.
La verdad es que está siendo todo un culebrón, y más si añadimos el caso del médico italiano que ha demandado al genio japonés por el aparente uso fraudulento de su imagen en *The Phantom Pain*. Toda esta historia está siendo digna de la mejor de las entregas de *Metal Gear*. ¡Apasionante!

Que salgan a la calle juegos para consolas antiguas.
Y lo mejor es que lo hacen solos, sin necesidad de que su dueño tenga que usar correa...

El currazo de Phil Spencer con Xbox One. ¡Viva el tío Phil!
Sí, lo mejor que le pudo pasar a la consola fue que él tomara las riendas del asunto.

La vuelta de *Guitar Hero* y sus juergas rockeras sin necesidad de salir de casa.
Pero sin molestar al vecino, ¿eh? Que nos conocemos...

Puestos a remasterizar todo, que pudiéramos elegir. ¿He oído *Caballeros de la Antigua República*? ¿O ha sido *Budokai Tenkaichi*?
Has oído mal, al parecer. La palabra que no para de reverberar es "*Shenmue*"...

El regreso de *Battlefront*. Tras muchos años, volveré a aniquilar a la escoria rebelde.
Pues tenga cuidado, Lord Vader, porque los rebeldes no se andan con chiquitas.

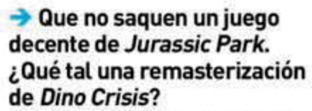
Pasarlas canutas en *Hotline Miami*. De tanto que muero, parece que lo haya hecho FromSoftware .
Parece que la dificultad se ha vuelto a poner de moda, sí.



Que el aspecto físico de Geralt de Rivia cambie a lo largo de *The Witcher 3*. Los años no pasan en balde...
Desde luego que no, pero, bien llevadas, unas canas pueden ser una auténtica bendición. Que se lo digan, si no, a "ancianos" como Gandalf (ya sea el Blanco o el Gris), Yoda, Dumbledore, Ser Barristan Selmy... Gerardo se une al club.

NO MOLA

Que me pregunten qué filósofo es el del cuadro y yo responda: "(E)s-Plato(o)n". Humor refinado cual calamar en su tinta...
Sin duda, *Splatoon* "claro Calvo" puede ser el juego cuyo nombre haya generado más chanzas en los últimos tiempos. No creemos que su homenaje a Platón sea tan bueno como el de *Matrix*, pero, en lo que no tiene rival es en loar al siempre delicioso bocata de calamares.



Que no saquen un juego decente de *Jurassic Park*. ¿Qué tal una remasterización de *Dino Crisis*?
Eso es, aprovechando que el Pisuerga de *Jurassic World* pasa por Valladolid en junio.

Que Activision cambie por completo la mecánica del nuevo *Guitar Hero*.
Si las sagas cambian, porque cambian; si no, porque no...

Que la remasterización de *Devil May Cry 4* no vaya a llegar aquí en formato físico.
Se repite lo de *Resident Evil HD*. Muy mal por Capcom.

Que no haya aún un juegazo de Spider-Man.
Ojalá Rocksteady, que ha demostrado ser una experta en superhéroes con su Batman, se animara a hacer algo con el Hombre Araña.

La úlcera que me está saliendo por culpa de la dificultad de *Bloodborne*.
Antes de viajar a Yharnam, es conveniente vacunarse y coger un cargamento de Almax.

Que, en *FIFA*, se puedan marcar goles de rabona desde el centro del campo.
¿Y el balón llega a puerta? ¿Y el portero se lo traga? Raro...



Que no se sepa nada de *Fallout 4*. ¿Es que vamos a tener que esperar una guerra nuclear real para que podamos volver a pisar el Yermo?
Esperemos que no. Bethesda ha dicho que no estará en el E3, pero permítenos dudarlo... Si no, siempre podremos recurrir a Homer Simpson, experto en energía "nucelar".

TU OPINIÓN CUENTA



Participa en nuestra página de Facebook: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

YA SOMOS...
237.000 EN FACEBOOK
www.facebook.com/hobbyconsolas
67.000 EN TWITTER
www.twitter.com/@hobby_consolas

LA ENCUESTA DE FACEBOOK

¿Cuál es vuestro Final Fantasy favorito?

La saga de Square está viviendo un gran 2015, así que este mes hemos decidido preguntaros por la entrega de la que mejor recuerdo guardáis.



1 FF VII 32%

La séptima entrega numerada de *Final Fantasy* sigue siendo vuestra favorita con diferencia, aunque la octava, la décima, la novena y la sexta también han recibido un buen número de votos. Square Enix llevará a PS4 una remasterización del título en los próximos meses, pero lo que de verdad queréis todos es un buen "remake". Es significativo que las últimas iteraciones de la saga apenas hayan recibido votos. Habrá que ver si *Final Fantasy XV* logra volver a despertar el interés por la fantasía.

2 Final Fantasy VIII........20%
3 Final Fantasy X........17%
4 Final Fantasy IX........14%



Juegos lanzados sin pulir

Ride

Ya os lo advertimos cuando hicimos su análisis, y parece que no era sólo un problema de nuestra partida. El estudio Milestone tiene un problema flagrante con el testeo de sus juegos, y debería hacérselo mirar muy seriamente para sus próximos lanzamientos, *MotoGP 15* y *Sébastien Loeb Rally Evo*, que llegarán en junio y octubre, respectivamente. El fallo de la partida que se corrompe e impide participar en campeonatos os ha sucedido a muchos, igual que el del aceite viejo que no se renueva, aunque se compre la mejora.



Galería de fanart

Manda tus dibujos por Facebook



Francisco Borja Estela

Edisson Andrade

Verónica Durá

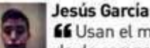


¡Responde cada miércoles en Facebook!

¿Cómo es posible que quepa un Pokémon dentro de una pokéball?



Marcos Molina
“Porque las pokéballs tienen instalado el programa Winrar y comprimen a los Pokémon.”



Jesús García
“Usan el material de las tienda de campaña de Harry Potter en el Mundial de quidditch.”



Wamadeus Molina
“Seguro que los Pokémon son Digimon y, en la pokéballs, se vuelven datos virtuales.”



Dani Bueno
“Son como el genio de Aladdín: grandes poderes y un espacio chiquitín para vivir.”

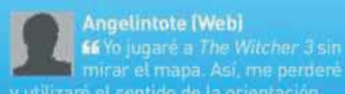


Dani Tote López
“Las pokéballs son como el bolsillo de Doraemon.”

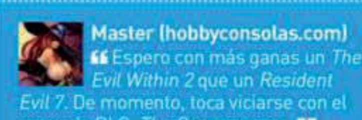
LO MEJOR DEL TIMELINE



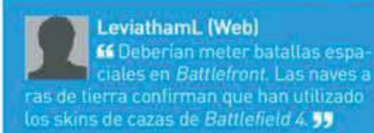
Mask_DeMasque (Web)
“*Splatoon* tiene una pintaza y es original; muy de Nintendo. A ver si las ventas acompañan y se consolida una nueva franquicia nintendera.”



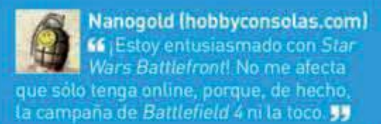
Angelintote (Web)
“Yo jugaré a *The Witcher 3* sin mirar el mapa. Así, me perderé y utilizaré el sentido de la orientación. Adoro los RPG con mundos enormes.”



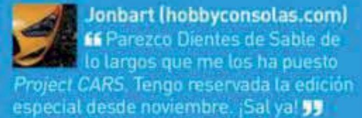
Master (hobbyconsolas.com)
“Espero con más ganas un *The Evil Within 2* que un *Resident Evil 7*. De momento, toca viciarse con el segundo DLC, *The Consequence*.”



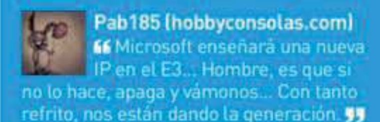
LeviathamL (Web)
“Deberían meter batallas espaciales en *Battlefront*. Las naves a ras de tierra confirman que han utilizado los skins de cazas de *Battlefield 4*.”



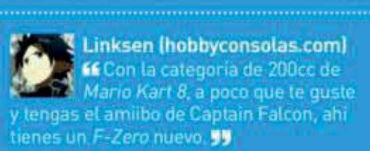
Nanogold (hobbyconsolas.com)
“¡Estoy entusiasmado con *Star Wars Battlefront*! No me afecta que sólo tenga online, porque, de hecho, la campaña de *Battlefield 4* ni la toco.”



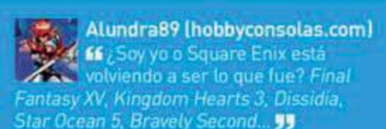
Jonbart (hobbyconsolas.com)
“Parezco Dientes de Sable de lo largos que me los ha puesto *Project CARS*. Tengo reservada la edición especial desde noviembre. ¡Sal ya!”



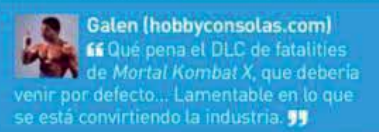
Pab185 (hobbyconsolas.com)
“Microsoft enseñará una nueva IP en el E3... Hombre, es que si no lo hace, apaga y vámonos... Con tanto refrito, nos están dando la generación.”



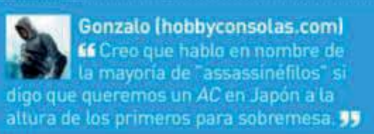
Linksen (hobbyconsolas.com)
“Con la categoría de 200cc de *Mario Kart 8*, a poco que te guste y tengas el amiibo de Captain Falcon, ahí tienes un *F-Zero* nuevo.”



Alundra89 (hobbyconsolas.com)
“¿Soy yo o Square Enix está volviendo a ser lo que fue? *Final Fantasy XV, Kingdom Hearts 3, Dissidia, Star Ocean 5, Bravely Second*...”



Galen (hobbyconsolas.com)
“Qué pena el DLC de fatalities de *Mortal Kombat X*, que debería venir por defecto... Lamentable en lo que se está convirtiendo la industria.”



Gonzalo (hobbyconsolas.com)
“Creo que hablo en nombre de la mayoría de "assassinéfilos" si digo que queremos un *AC* en Japón a la altura de los primeros para sobremesa.”

RETUITEANDO OFFLINE

por Manuel del Campo @manu_delcampo



La remontada de Nintendo está siendo espectacular. Mientras, los estudios sobre videojuegos siguen dando que hablar...

A quién seguir



Bloodstained
Igarashi, (Castlevania), ya tiene proyecto financiado por Kickstarter.



Dead Island 2
Finalmente se va a 2016. Las novedades a implementar son la causa.



Oculus Rift
El precio del dispositivo superará los 200 dólares según sus responsables.

Tendencias

#ACSyndicate	MadMax
Fallout4	MGW2015
#Quiet	#CODESteam
Yooka-Laylee	GuitarHeroLive

Favoritos *de siempre*



Año: 2000
Compañía: Sega
Consola: Dreamcast
Género: Deportivo
Puntuación HC: 98

VIRTUA TENNIS

Cuando Nadal aún era un crío, los jugones aficionados al tenis recibimos este regalo en forma de videojuego que se estrenaba en una, por entonces, Dreamcast en plena forma, tras un exitoso paso por las recreativas. La calidad del simulador nos embriagó a toda la redacción, que nos llevamos más de una bronca por analizar el juego durante muchas más horas de lo normal. Quién sabe si Rafa se fogueó con él...

Éxitos



Beneficios@Nintendo
Nintendo ha revelado que su resultado en el último año fiscal (Marzo-14 Marzo 15) ha sido positivo, acabando con tres años de pérdidas consecutivos.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Hace unos meses ya os decía que Nintendo iba a cambiar la tendencia. Lo mejor es que, además de grandes juegos, la causa han sido apuestas como los Amiibo y la venta de juegos digitales. Y en breve, primeros juegos para smartphones.



Minecraft@Xbox
Microsoft ha anunciado que ha alcanzado los 20 millones de unidades vendidas de Minecraft para sus plataformas Xbox, 12 en Xbox 360 (mayo 2012) y 8 en Xbox One (Sep. 2014)

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Nueva cifra record para un juego que ya representa a una generación. Y el fenómeno parece no tener fin. Lo curioso es que Satya Nadella (CEO de Microsoft) reconoce que compraron la compañía y la franquicia porque encajaba con Hololens.

Cara y cruz



Man(dis)conected@Phillip_Zimbardo
En el libro publicado por este autor, se afirma que el uso excesivo de videojuegos, porno online y un estilo de vida solitaria contribuye a una crisis de masculinidad.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



¡Toma ya! jajaja. Para empezar, además de usar el término "excesivo" (que aplicado a todo siempre es negativo) mezcla videojuegos con porno, aislamiento... ¿por qué no drogas y alcohol? El que busca tres pies al gato, los encuentra.



GameofLife@Hasbro
En una encuesta realizada en USA para el popular juego de tablero de Hasbro, la profesión más popular solicitada por los chavales fue la de "Desarrollador de Videojuegos".

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Curioso. Cualquiera hubiéramos apostado por las clásicas (bombero, deportista, cantante) o, entre las nuevas, Youtuber, por ejemplo. Me gusta ver que viene una generación con inquietudes creativas y que el futuro del sector está asegurado.

P X - S E R I E S

N U E V A G A M A D E A U D I O







































www.indecabusiness.com www.indecasound.com

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 30 DE ABRIL — DATOS CEDIDOS POR GFK

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Grand Theft Auto V	PC	-	1
2	FIFA 15	PS4	5	8
3	Bloodborne	PS4	1	2
4	Mortal Kombat X	PS4	-	1
5	IE Go CS: Trueno	3DS	6	2
6	Grand Theft Auto V	PS4	3	2
7	IE Go CS: Llamarada	3DS	4	2
8	Grand Theft Auto V	PS3	-	1
9	FIFA 15	PS3	-	1
10	Los Sims 4	PC	-	1





Grand Theft Auto V
La aventura de Rockstar se ha colado por partida triple este mes en la lista de ventas de nuestro país, con el privilegio de liderarla con su versión de PC, que se ha hecho de rogar más de año y medio respecto a la de PS3-360.

FIFA 15
La afición que hay por el fútbol en España hace que sea casi imposible ver un mes en el que la famosa saga de EA no se cuele entre los títulos más vendidos.

Por plataformas

PS3
1 Grand Theft Auto V
2 FIFA 15
3 Minecraft
4 Call of Duty AW
5 Call of Duty B. Ops II

XBOX 360
1 Minecraft
2 FIFA 15
3 Grand Theft Auto V
4 Call of Duty AW
5 NBA 2K15

PS4
1 FIFA 15
2 Bloodborne
3 Mortal Kombat X
4 Grand Theft Auto V
5 Watch Dogs

XBOX ONE
1 Mortal Kombat X
2 Battlefield Hardline
3 Grand Theft Auto V
4 Dark Souls II
5 Minecraft

Wii U
1 Mario Party 10
2 N. Super Mario Bros U
3 Super Smash Bros
4 Super Mario 3D World
5 Captain Toad: TT

3DS
1 IE Go CS: Trueno
2 IE Go CS: Llamarada
3 Xenoblade Cronicles
4 Tomodachi Life
5 Animal Crossing NL

PS VITA
1 Minecraft
2 FIFA 15
3 Need for Speed MW
4 Call of Duty Black Ops
5 Invizimals Resistencia

PC
1 Grand Theft Auto V
2 Los Sims 4
3 Diablo III: Reaper of S.
4 Diablo III
5 Dark Souls II

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 27 de abril al 3 de mayo — Datos cedidos por Gematsu

1 Puzzle & Dragons: Super Mario Bros 3DS
2 Dragon Quest X: Legend of the... Wii U
3 Xenoblade Chronicles X Wii U
4 Bravely Second: End Layer 3DS
5 Girls Mode 3: Kirakira Code 3DS
6 Minecraft PS Vita
7 Sakeano: How to Raise a Boring... PS Vita
8 ToHeart 2: Dungeon Travelers PS Vita
9 Operation Babel: New Tokyo Legacy PS Vita
10 Mario Kart 8 Wii U



Puzzle & Dragons: Super Mario Bros Edition. La versión ampliada del juego de GungHo ha entrado con fuerza en la lista de ventas japonesa.

En EE.UU.

Del 1 al 31 de marzo — Datos cedidos por NPD

1 Battlefield Hardline PS4, One, PC, PS3 y 360
2 Bloodborne PS4
3 Grand Theft Auto V PS4, One, PS3 y 360
4 Mario Party 10 Wii U
5 Call of Duty AW PS4, One, PC, PS3 y 360
6 MLB 15: The Show PS4 y PS3
7 Minecraft PS4, PS3, One y 360
8 NBA 2K15 PS4, One, PC, PS3 y 360
9 Borderlands: Una colección... PS4 y One
10 Final Fantasy Type-0 PS4 y One



Battlefield Hardline. Los shooters online son una garantía en Estados Unidos, donde el juego online está fuertemente asentado desde hace tiempo.

En Reino Unido

Del 3 al 9 de mayo — Datos cedidos por GFK Chart-Track

1 Project CARS PS4, One y PC
2 Grand Theft Auto V PS4, One, PC, PS3 y 360
3 Mortal Kombat X PS4, One y PC
4 FIFA 15 PS4, One, PC, PS3 y 360
5 Dying Light PS4, One y PC
6 Call of Duty AW PS4, One, PC, PS3 y 360
7 Minecraft PS4, PS3, One y 360
8 Halo: La colección del Jefe Maestro One
9 Destiny PS4, One, PS3 y 360
10 Forza Horizon 2 One y 360



Project CARS. Había muchas ganas de ver un buen simulador en la nueva generación, y la espera por el juego de Slightly Mad Studios ha merecido la pena.

La cifra

1.000.000 es la cantidad de descargas que se han realizado ya de **Resident Evil HD Remaster.**


¡19 DE MAYO EN CONSOLAS!
Farming Simulator 15
DESARROLLA Y GESTIONA TU GRANJA EN CONSOLAS
Juega en mundos abiertos y detallados gracias al nuevo motor gráfico y de físicas. Siembra, cosecha, vende productos frescos, cría ganado e invierte en potentes vehículos y herramientas de los 40 fabricantes más famosos. Maneja los vehículos para la nueva actividad de **Farming Simulator 15:** ¡la tala de leña! Juega solo en todas las consolas, o con otros jugadores en el MODO MULTIJUGADOR del sistema PS4™ y Xbox One™.
WWW.FARMING-SIMULATOR.COM
3
www.pegi.info
GIANTS SOFTWARE
FOCUS HOME INTERACTIVE
XBOX ONE
XBOX 360
PS4
PS3

PRIMEROS DATOS PS4 - XBOX ONE - PC

Gameplay

Tráiler

Los Assassin llegan a Londres

Ubisoft acaba de anunciar *Assassins Creed Syndicate*, una nueva entrega que llegará solo a las consolas next gen el 23 de octubre

Tras su paso por algunos de los lugares clave de la Historia, como el París de la revolución francesa, la serie *Assassin's Creed* ya ha fijado su siguiente parada: el Londres victoriano de 1868 (por poco no se han cruzado con The Order 1886). Es decir, viajaremos a la revolución industrial, en su pleno apogeo.

Eso nos va a permitir conocer a dos hermanos, Jacob y Evie, pertenecientes al bando de los asesinos, que lucharán contra los Templarios que dirigen Londres para acabar con su tiranía. Está confirmado que podremos manejar a los dos (aunque no se sabe si los podremos alternar, si cada uno tendrá sus misiones...) y que cada uno ofrecerá estilos distintos: Jacob será un personaje más impetuoso y físico, orientado al combate -que aún manteniendo las bases de anteriores *AC* será aún más espectacular, con acciones como realizar combos cambiando de arma-; por su parte, Evie será más cautelosa y sigilosa. Vamos, que podría ser perfectamente posible que podamos jugar las misiones de dos formas muy distintas, según el hermano.

Además, también tendremos que hacer que el pueblo se levante para reconquistar los 7 distritos que compondrán Londres, y que de primeras estarán bajo la influencia templaria. En este sentido, podremos aliarnos con personajes.

Esta nueva época también va a traer de la mano adelantos tecnológicos, que se notarán en el equipo de los hermanos. Por ejemplo, Jacob contará con un puño americano, un revolver y un Kukri o cuchillo nepalí, además de un lanzador de cuerda, que nos permitirá subir a tejados rápidamente, crear tirolinas o acabar con los enemigos desde las alturas. Aún está por ver cómo será de original, pero no pinta muy mal. Ah, y solo sale en la next gen y el PC. ✶

MÁS FICCIÓN HISTÓRICA...

LOS PERSONAJES HISTÓRICOS han sido una constante en la serie. Desde Leonardo DaVinci a Napoleón Bonaparte, muchos nos han encargado misiones, otros han sido aliados... *Syndicate* no va a ser menos y ya ha desvelado algunos nombres, como Charles Darwin (El Origen de las Especies) o Dickens. No se descarta incluso que pueda aparecer Jack el Destripador...

CHARLES DARWIN

COMO *UNITY*, *AC SYNDICATE* SOLO SALDRÁ EN PS4, XO Y PC



LOS CARROS de caballos serán uno los medios de transporte que podremos usar en todo momento.

LOS COMBATES mantendrán la base de anteriores *AC*, aunque más vistosos y con novedades.

AC SYNDICATE no tendrá modo multijugador, una opción que se introdujo en *AC La Hermandad*.

UN VIAJE AL PASADO VICTORIANO...

LUGARES REALES. Como este vetusto Picadilly Circus, estarán en el juego. Y no faltarán el Big Ben, la catedral de Saint Paul , la estación de Waterloo... y más.

TECNOLOGÍA VICTORIANA. La revolución industrial va a ser uno de los temas del juego y encontraremos algunos avances, como los barcos de vapor, nuevas armas...



Pulsa Start

por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

El "mínimo común"

No sé si os pasará a vosotros, pero de forma cada vez más regular veo juegos que me remiten demasiado a otros, quizá por apostar sobre seguro o por falta de ideas, pero con resultados a priori mejorables. Son lo que a título personal llamo "las versiones de los chinos".

Y el último ejemplo lo tengo aquí mismo, al lado: *AC Syndicate*. Su legión de seguidores estará encantada, pero yo por más que lo miro, veo al hermano "pobre" de *Batman Arkham Knight*.



BATMAN con su Batmóvil me llama más que Jacob con su... carromato.

Sí, sé que de ambos aún quedan muchas cosas por anunciar... pero con lo mostrado, ya tengo un "mínimo común", una serie de elementos presentes en los dos, aunque con resultados dispares. Pondré algunos ejemplos...

Allí donde el Caballero Oscuro tiene el Batmóvil, en *ACS* pilotaremos carruajes de caballos (no hace falta decir qué me atrae más, ¿verdad?). Si Batman utiliza su garfio para subir rápidamente a azoteas y crear tirolinas... pues oye, ¿por qué no va a ser posible también en 1868? ¿Que Batman lleva una capa negra? ¡Pues ponle también un atuendo negro a Jacob! Y eso sin hablar del fusile de su sistema de combate hace ya muchas entregas de la saga. No seré yo quien le quite los méritos a *AC*, que los tiene, pero hace tiempo que dejó de ser pionero para ser imitador...

PRIMEROS DATOS PS4 - XBOX ONE - PC

Vuelve el mejor (y más arcade) skateboarding

Tras meses de rumores, ya es una realidad: Tony Hawk's Pro Skater 5 llegará a las nuevas consolas y el PC este mismo año, recuperando su estilo original.

A finales de los 90, el astro del monopatín Tony Hawk debutó en la primera PlayStation con *Pro Skater*, un título que cautivó tanto a profanos como fans del skate. Un título arcade, en el que deberíamos recorrer, a lomos de nuestra tabla, niveles abiertos como un hangar, el patio de un "insiti"americano o un centro comercial. En ellos nos esperaban desafíos tipo como amasar una cantidad de puntos realizando acrobacias con la tabla, encontrar una cinta oculta o reunir las letras de la palabra SKATE. Su éxito propició 3 *Pro Skater* más, que refinaron la fórmula con más piruetas, niveles y opciones, como un editor de niveles.

De ahí, en busca de aire fresco, la serie viró hacia otro estilo de juego, buscando la fórmula de los sandbox, con entornos más grandes y continuos, personajes que nos ofrecían misiones... La fórmula se acabó agotando y Tony Hawk se vio obligado a retirarse... hasta ahora. Y qué mejor manera de volver que retomando el espíritu de los juegos originales. Así pues, aquí de nuevo nos esperan entornos abiertos aún más grandes y complejos, desafíos al estilo de los clásicos y nuevos elementos en la jugabilidad, como Power Ups o la posibilidad de lanzar proyectiles en algunos desafíos.

Pero la gran innovación vendrá de la mano del modo online, que promete una experiencia continua, en la que amigos y rivales podrán entrar y salir de la partida cuando quieran, podremos subir de nivel (también offline), crear skateparks y compartirlos... Si nada se tuerce, llegará este otoño.



GRINDS, MANUALS, reverts... las técnicas clásicas volverán con un control afinado, nuevos trucos y con nuevos skaters, como Riley Hawk el hijo de Tony. ¡Enchufao!

TONY HAWK volverá a ser el cabeza de cartel del plantel de skaters, aunque habrá nuevos skaters, como Nyjah Houston, Aaron "Jaws" Omoki, y más.



ROBOMODO Y DISRUPTIVE GAMES SON LOS ARTÍFICES DEL REGRESO DEL SKATEBOARDING



TONY HAWK'S 5 tendrá un fuerte componente online, con opciones como duelos 1 vs 1, experiencia y niveles...



Head shot

por David Martínez
david.martinez@axelspringer.es

The Division dividido

Si os digo que soy un gran fan de los juegos que llevan el sello Tom Clancy, seguro que no os lleváis ninguna sorpresa; creo que si ponéis el vídeo de la presentación de *Rainbow Six Siege* del E3 2014 se pueden oír mis gritos histéricos... pero hablando en serio, empiezo a temer por el futuro de *The Division*, el título que presentó Ubisoft en 2013, para PS4, Xbox One y PC.

The Division era un juego de acción táctica, ambientado en un futuro apocalíptico (con una recreación de Nueva York "post virus" que quitaba el hipo) y enfocado al multijugador, tanto cooperativo como en modo "versus". Pero el tiempo pasaba inexorablemente, y llegaron los retrasos (ahora está previsto para 2016) y el "downgrade" gráfico.



TOM CLANCY'S THE DIVISION cada vez tiene un futuro más dudoso.

Después **Ubisoft** anunció que había 4 equipos implicados en el desarrollo (Massive, Red Storm, Reflections y Annecy) y que tendría distintas fases de beta para ajustar la jugabilidad. Y para terminar, hubo declaraciones en que se confirmaba que el argumento no tendría tanta importancia y que se han reducido las secuencias de vídeo al mínimo.

La sombra de *Watch Dogs* (lo que le ocurrió a este sandbox, quiero decir) planea seriamente sobre *The Division*. Y aunque vamos a salir de dudas el próximo junio, yo me temo lo peor.

ANUNCIO PC - ANDROID

Los últimos éxitos de Kickstarter...

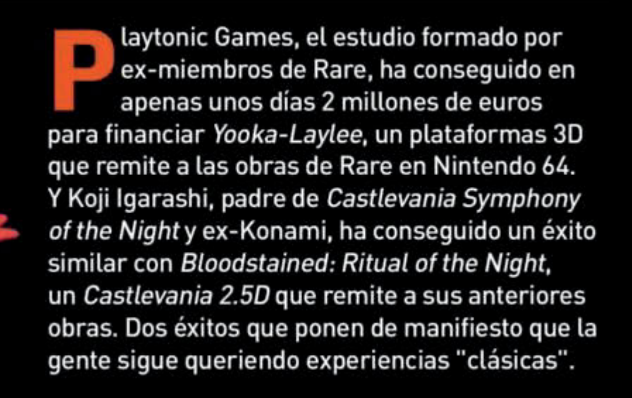
... remiten a juegos clásicos como *Banjo-Kazooei* y los Castlevania 2D. ¿Un claro mensaje para sus compañías?

YOOKA-LAYLEE

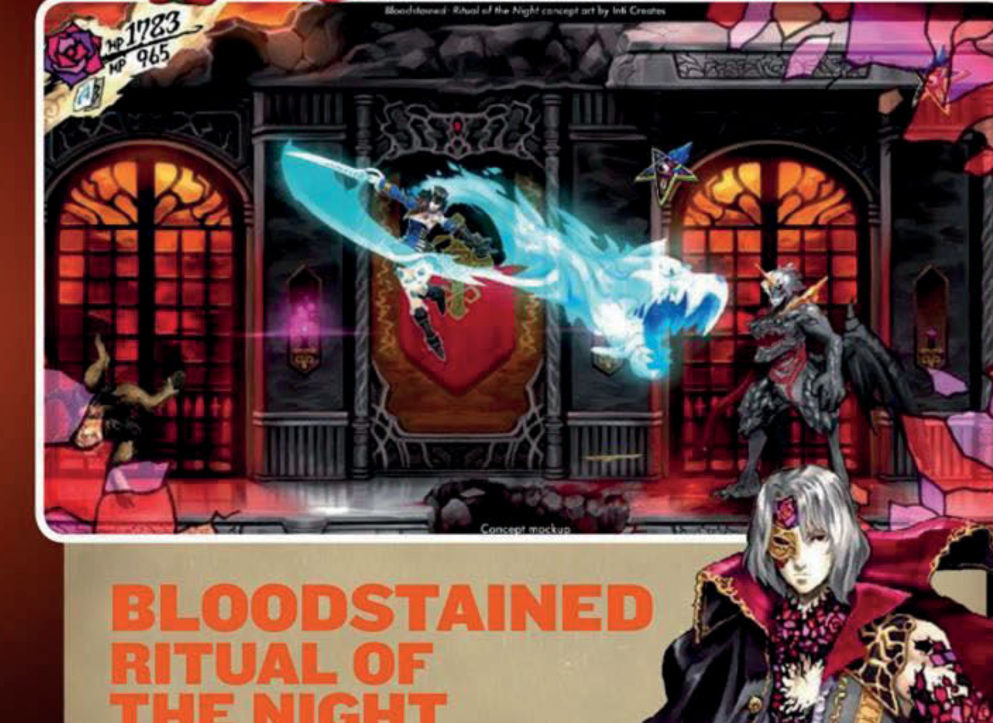
Cuando Microsoft compró RARE, pocos esperaban que sus miembros originales acabaran saliendo por la puerta de atrás. Ahora muchos de ellos se han reunido en PlayTonic Games, y están trabajando en aquello que mejor saben hacer: un plataformas 3D con un nuevo dúo protagonista. Se trata de un camaleón y una "murciélaga" que han sido diseñados por los artistas que crearon a la familia Kong o Banjo y Kazooie. Juntos podrán realizar imaginativas acciones para superar niveles repletos de coleccionables, enemigos finales o secciones en vagoneta, guiños a sus anteriores obras. Esta pareja debutará en PS4, Xbox One, Wii U y PC en octubre de 2016. ✶



LAS PLATAFORMAS 3D MÁS CLÁSICAS VOLVERÁN EN 2016



Playtonic Games, el estudio formado por ex-miembros de Rare, ha conseguido en apenas unos días 2 millones de euros para financiar *Yooka-Laylee*, un plataformas 3D que remite a las obras de Rare en Nintendo 64. Y Koji Igarashi, padre de *Castlevania Symphony of the Night* y ex-Konami, ha conseguido un éxito similar con *Bloodstained: Ritual of the Night*, un *Castlevania 2.5D* que remite a sus anteriores obras. Dos éxitos que ponen de manifiesto que la gente sigue queriendo experiencias "clásicas".



BLOODSTAINED RITUAL OF THE NIGHT

Tras su salida de Konami, Koji Igarashi se ha rodeado de talentos como Ippo Yamada (ex-Capcom especializado en efectos de sonido para juegos como *Megaman*) para fundar el estudio Inti Games. Su primer título se financió en Kickstarter en horas, y promete ser una puesta al día del concepto *Castlevania*. Incluso contará con la BSO de Michiru Yamada, quien compuso, entre otras, la de *Symphony of the Night*. Aquí recorreremos el castillo de un nuevo "malo", Gebell, con plataformas, toques RPG, creación de ítems... Pinta demasiado bien. ✱

BLOODSTAINED NO LLEGARÁ HASTA 2017 Y TENDRÁ EDICIÓN FÍSICA

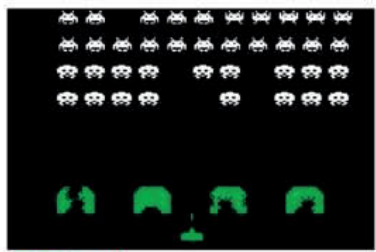


Warp Zone

por Daniel Quesada
daniel.quesada@axelspringer.es

Que no nos representan...

Hace un par de días, me sorprendí para bien: una campaña televisiva abogaba por la defensa del arte. En el anuncio, un carrusel con imágenes de esculturas, pintura, películas... Y durante medio segundo, una pantalla de *Space Invaders*. El fondo del mensaje es bueno (los videojuegos también son cultura, por mucho que a Forges le pese), pero la forma me parece un poco paleta. Después de más de 3 décadas, el título que sigue representando al sector es uno de su prehistoria. Genial y revolucionario, pero prehistórico. Pasa lo mismo en las películas: ¿os habéis fijado que, en ellas, siempre se oyen los efectos de sonido de *Pac-Man*?



¡EL FUTURO llega con los videojuegos! Hombre, ya toca actualizar las mentes...

Es como si, al hablar de cine, mostráramos El hotel eléctrico o Llegada del tren a la estación. Está claro que el sector de los videojuegos es mucho más joven que el del cine, pero también ha evolucionado más rápido, tanto en lo narrativo como en lo tecnológico. ¿Por qué no puede representar a los juegos *Super Mario 64* o *Shenmue* en el imaginario colectivo? ¿Los videojuegos siguen siendo "los marcianitos" para alguien de 60 años?

Será una cuestión generacional. Igual que El Padrino fue imponiéndose a Ciudadano Kane en el corazón del gran público, algún día veremos juegos con polígonos en lugar de (los siempre hermosos) gráficos con pixelacos.

AHÓRRATE EL IVA

en TODOS los videojuegos y accesorios para PS4, PS3, XBOX ONE y XBOX 360

Descuento* en cupón canjeable del 8 al 21 de junio de 2015.



Cupón 10,78€ en tu próxima compra

Juegos PS4 y XBOX ONE **59,90€** La unidad



*Descuento equivalente al importe del IVA aplicable a cada producto. Ejemplo para un producto de P.V.P.: 100€, el IVA aplicable a dicho producto es de 17,35€. La devolución de los productos comprados en esta oferta implica la obligación de la devolución del descuento obtenido.

Reserva los próximos lanzamientos y llévatelos al mejor precio

Oferta Exclusiva

The Elder Scrolls online Tamriel unlimited



Con tu reserva llévate el DLC Pack Explorador

PS4 o XBOX ONE **57,90€** PC **44,90€**

Lanzamiento 09/06

Batman Arkham Knight



Con tu reserva llévate 2 DLC Harley Quinn y exclusivo prototipo Batmóvil

PS4 o XBOX ONE **54,90€**

Lanzamiento 23/06

F1 2015



Con tu reserva llévate 1 caja metálica y la Guía de Circuitos Oficiales

PS4 o XBOX ONE **57,90€**

Lanzamiento 26/06

CÓMO REALIZAR LA RESERVA EN TU HIPERMERCADO CARREFOUR

Coge la tarjeta de reserva en la sección de videojuegos y págala en caja.
A partir del día del lanzamiento, acércate al hipermercado donde realizaste la reserva, recoge el juego y preséntalo en caja junto con tu tarjeta de reserva y el ticket de compra de la misma.
Los precios indicados en estas páginas son válidos únicamente al reservar el juego.

Escanea este código para hacer tu reserva online.





En Carrefour encontrarás siempre las mejores ofertas

Oferta válida del 26/05 al 11/06



Consola PS4 500 GB + 2 DualShock 4

419€

Lanzamiento el 25/05



Consola PS4 500 GB + 2 DualShock 4 + PES 2015

429€

Lanzamiento el 28/05



Pack consola PSVITA + Looney Tunes Galactic Games + tarjeta de memoria 8 GB

199€

Lanzamiento el 28/05



Pack consola PSVITA + Disney Infinity 2.0 Marvel Super Heroes

219€



Wii-U Premium pack Mario Kart 8

299€



Juegos PSVITA 26,90€

La unidad



Disney Infinity 2.0 Marvel Super Heroes PSVITA

44,90€



Lanzamiento 29/05

Juegos Wii-U 34,90€

La unidad

Síguenos: @CarrefourTec

carrefour.es

Compra ahora en nuestra tienda Online



por Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio

■ PS4, Xbox One y PC ■ Lucha ■ Bandai Namco ■ Lanzamiento: Otoño

Vídeo

LOS NINJAS SE INFILTRAN EN LA NEXT GEN

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 4

CyberConnect 2 sigue confirmándose como una potencia a la hora de adaptar series de manga y anime a consola. Con su nuevo juego de Naruto va a ir incluso más lejos...





■ **EL PASADO 10 DE NOVIEMBRE, LA OBRA CUMBRE DE MASASHI KISHIMOTO,** Naruto, llegó a su fin… o al menos el manga. Poco después se estrenó un largometraje The Last, y hay previstos varios "spin off" adicionales, como un nuevo manga que comenzó a publicarse en Japón en abril o una película protagonizada por Bolt (el hijo de Naruto), que llegará a los cines en verano y que presentará una nueva generación de ninjas y villanos. Vamos, que el universo del ninja de Konoha sigue muy vivo.

Por esta razón, aún con la serie principal concluida, la llegada *de Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4* no resulta extraña a nadie que ame la saga, porque el juego recuperará momentos que no se cubrieron en anteriores títulos, como el climax final, y abarcará también algunos de estos "spin off", como la mencionada película The Last. Así, habrá versiones de Naruto y Sasuke basadas en esta película, e incluso contará con su propia versión del Jutsu combinado. Además, también nos permitirá controlar por primera vez a personajes de la obra, como Obito Uchiha, o las versiones jóvenes del equipo Minato (el liderado por el tercer Hokage, Sarutobi), compuesto por Kakashi, Rin Nohara y Obito.

→ **TAMPOCO FALTARÁN LAS NOVEDADES JUGABLES.** Una de las más importantes es que, por primera vez, podremos intercambiar el control entre los tres personajes del equipo y usar sus técnicas, Jutsu definitivo y Despertar incluidos. Del mismo modo, no habrá 3 configuraciones distintas para cada ninja como en *Revolutions*.

Las batallas contra enormes jefes finales también volverán (como el duelo contra el 10 colas usando la combinación de Jutsus definitiva de Naruto, Sasuke y Sakura), luciendo además un nivel de animación y detalle nunca vista hasta ahora. Todo engarzado en un completo modo historia y un modo online repleto de funciones y posibilidades, que prometen alargar la vida del juego una vez completado. Pinta demasiado bien, ¿no os parece?





LOS COMBATES contra jefes finales volverán, así como un modo historia, un modo online con más opciones que nunca...



LA ANIMACIÓN, según el responsable del juego, alcanzará unos nuevos niveles técnicos (gracias al poder de las nuevas consolas, suponemos).



NUEVOS PERSONAJES, como Obito o las versiones Jr. de Kakashi o Rin, estarán en el elenco. Y podremos crear nuestros propios equipos.

THE LAST, LA PELI

Ultimate Ninja Storm 4 va a contar con versiones de Naruto, Sasuke, Sakura y Hinata como aparecen en la última película estrenada, The Last. No obstante, también saldrá la hermana pequeña de Hinata, Hyuga Hanabi, un personaje de pequeña estatura que destacará por su velocidad y las técnicas de Puño Gentil.





aquí Tokio



→¡Final Fantasimaníacos saludos desde Tokio! Para cuando leáis esto, habrá llegado (o estará a punto de hacerlo) la versión 2.0 del Episode Duscae de *FFXV*. Esta actualización incluirá mejoras y retoques en aspectos como el sistema de fijado de objetivos, la cámara o en el propio sistema de combate, como más ataques conjuntos...



→Un "free to play" al estilo nipón. *Mobile Suit Gundam Battle Operation Next* es el título del nuevo juego protagonizado por el mítco Mecha. Se trata, y he aquí la novedad, de un Free To Play o juego gratuito para PS3 y PS4, que continuará los hechos de *Mobile Suit Gundam: Battle Operation* de PS3.

→Terra Save llegará también a consola. El reputado Hironobu Sakaguchi, padre de *Final Fantasy*, y su estudio, Mystwalker, anunciaron que si su último juego gratuito para móvil, *Terra Save*, superaba los 2 millones de descargas, habría versión para consola. Pues bien, la cifra ya ha sido superada, aunque aún no está claro qué novedades ofrecerá esta nueva versión.



aquíTokio





→ *Pokken Tournament* acelera el paso. En verano llegará a los salones recreativos *Pokken Fighter*, el juego de lucha 1 vs 1 protagonizado por Pokémon, que está siendo desarrollado por Bandai Namco. Aún falta por confirmar el listado de personajes disponibles, pero seguro que estarán Pikachu, Gengar, Gardevoir, Suicune y muchos más.



→ *Tekken 7* sigue ampliando su plantel de luchadores. Con la recreativa ya instalada en los salones nipones, *Tekken 7* sigue incorporando nuevos luchadores. Los últimos han sido GIGAS, este enorme ¿robot? de color rojo y Yoshimitsu, que debutará en breve en la placa. A ver cuándo anuncian la versión doméstica...

→ La fiesta del RPG sigue en PS Vita. La última portátil de Sony sigue añadiendo RPGs a su catálogo. El último es *Death Under The Labyrinth*, un "Dungeon RPG" que llegará en verano y que destacará por su elevada dificultad en los combates. La estética, como podéis ver, reserva espacio también para toques picantes...



El blog de Kagotani

Arcades clásicos y el futuro digital

El otro día me topé con un juego polaco para PC, *Sky Force Anniversary*. Era un juego móvil adaptado a Steam (PC, Mac y Linux), un shooter vertical a la vieja usanza, como los que solíamos tener en Japón. No revoluciona el género, pero hace bien aquello para lo que ha sido diseñado, con buenos gráficos y un precio muy accesible.



Esto me refresca lo que he comentado a muchos aquí en Japón. Muchos de los creadores que desarrollaban ese tipo de recreativas y juegos para consolas de 16 bits han abandonado, en mayor o menor medida, la industria. Las razones son variadas, pero muchos previeron lo que iba a pasar, la preeminencia de las especificaciones técnicas sobre el contenido, del marketing y la monetización sobre el diseño del juego, etc. Otros no encontraron a nadie que escuchara lo buenas que eran sus últimas ideas porque consideraban muertos ciertos géneros, como los shooters arcade. A veces, se les pedía que garantizaran unas ventas que no eran razonables (incluso para géneros populares), una forma de decirles que no eran bienvenidos.

« LAS EXPERIENCIAS DE JUEGO MÁS CORTAS, PROYECTOS DE MENOR ESCALA, PODRÍAN CRECER MÁS FUERTE »

Llevaría muchas páginas explicar cómo y porqué hemos llegado a esto, pero lo cierto es que las experiencias de juego más cortas, proyectos de menor escala, podrían crecer más fuerte. Es más evidente dado el auge de la venta digital y directa al usuario, sin tener que pasar por un editor. En Japón, mientras que los juegos triple A siguen la suerte del Dodo, simplemente no hay juegos que jugar. Los editores locales están ocupados adaptando sus sagas, muchas de temática nipona, al gusto occidental (como *Final Fantasy*).

La realidad es que Japón es un mercado sin explotar, uno potencialmente enorme. Alguien que no ha vivido Japón en su época dorada no puede imaginar cuan grande (y rentable) es. El juego móvil podría ser un reflejo, con ganancias no vistas fuera del país. Así, la idea podría ser recuperar estos equipos de 4-6 personas y hacer buenos arcades clásicos, distribuirlos digitalmente y, ¿por qué no?, crear una plataforma, un Steam japonés. Además, en Japón, la nueva generación de jugadores nunca ha jugado a esos juegos, ni conocen *Final Fantasy*. Japón no solo es un mercado por explotar, sino que en cierto sentido es uno nuevo y fresco.

Ahora mismo, los pocos que aún están haciendo juegos arcade (incluyendo shooters), se quejan de la cruda realidad de los salones, y prefieren vender ports de consola a precios exorbitados, siguiendo la idea de que al haber pocos usuarios, deben venderlo caro para cubrir costes. Los desarrolladores polacos (y otros muchos, ya que la mayoría de indies son "fusiles" de juegos de 8/16 bits) les están demostrando que se pueden hacer juegos por menos y llegar a nuevas generaciones de jugadores para quienes estas experiencias son totalmente nuevas, si no frescas.

Tráiler

Durante la pasada Star Wars Celebration pudimos asistir, a puerta cerrada, al primer gameplay de *Star Wars Battlefront*, el reinicio de la franquicia, a cargo de DICE (el estudio sueco responsable de *Battlefield* y *Mirror´s Edge*).

Después del escaso "teaser" que se mostró en la conferencia del E3 2014 de Electronic Arts, por fin DICE está dispuesta a demostrar qué se traen entre manos con *Star Wars Battlefront*. Durante la pasada Star Wars Celebration de Los Angeles pudimos asistir a una presentación exclusiva con un nuevo tráiler y un gameplay de 10 minutos de duración (en la batalla de Endor) en que ya se adivinaban las virtudes de este "shooter", que llegará a PS4, Xbox One y PC el próximo 19 de noviembre.

Lo primero que quisieron dejar claro es la admiración que siente el equipo por el universo Star Wars, en particular los recuerdos de jugar con sus muñecos de la trilogía clásica. Y precisamente esta es la sensación que quieren replicar en el juego: la de "jugar" libremente con las naves y personajes de La guerra de las galaxias, El imperio contraataca y El retorno del Jedi, contando nuestra propia versión de la historia.

→ **LA COLABORACIÓN CON LOS ESTUDIOS LUCASFILM** ha permitido que el equipo sueco visite las localizaciones donde se rodaron las tres películas y escanee todas las armas, armaduras y ▶▶




PS4 - Xbox One - PC
EA
19 de noviembre
STAR WARS
TTLEFRONT
EA

LA BATALLA DE HOTH al comienzo de El Imperio contraataca ha servido como inspiración para estas batallas masivas (40 jugadores confirmados).

maquetas originales, utilizando una nueva técnica llamada Photogrammetry, que las replica en 3D con infinidad de detalle. Así se han asegurado una fidelidad nunca vista en otro juego de la franquicia, pero ¿y en lo que respecta al desarrollo?

→ *BATTLEFRONT* ESTARÁ CENTRADO EN EL MULTIJUGADOR, con batallas de 40 jugadores online en que encarnamos a las tropas rebeldes o imperiales. En cualquier momento de la batalla podremos alternar entre la vista en tercera persona, característica de anteriores *Battlefront*, y una en primera persona. Pero no penséis que esta perspectiva será una copia de lo que hemos visto en *Battlefield*: las armas no tienen retroceso, pero sí una barra que indica el recalentamiento (al menos en el bláster), y no podemos utilizar la mirilla "de serie", aunque sí apuntar con ópticas.

Una de las decisiones más polémicas de este desarrollo es que no tendrá modo campaña para un jugador. Podremos jugar misiones en solitario (o en modo cooperativo para dos, online o a pantalla partida) que se desarrollan dentro de batallas masivas, y en las que -en momentos puntuales- podremos manejar a los principales héroes de la saga.

En el gameplay pudimos ver cómo Vader detenía los disparos con su sable láser y estrangulaba a un soldado rebelde utilizando la Fuerza. Además, cada soldado puede equipar tres habilidades especiales, como escudos de fuerza, detonadores termales o un jetpack que nos permitirá volar durante un corto espacio de tiempo. Por ahora no se han confirmado las clases disponibles, ni hasta que punto podremos personalizar su aspecto (en DICE se han asegurado de que no se puedan hacer combinaciones que vayan en contra de lo mostrado en las películas, como cambiar el color de las tropas de asalto).

→ HABRÁ DOCE ESCENARIOS DE INICIO, basados en cuatro localizaciones diferentes. Tres de ellas están tomadas de la saga clásica (el desierto de Tatooine, el planeta helado de Hoth, y la selva de Endor) a las que se sumará el planeta volcánico Sullust, que nunca había aparecido en un videojuego. Sin embargo, el 8 de diciembre (el día 1 si hemos hecho

EL PLANETA JAKKU DEL EPISODIO VII SERÁ UN DLC GRATUITO

DOS PROYECTOS CANCELADOS



FIRST ASSAULT Era un "shooter" en primera persona con vehículos (descargable y gratuito) desarrollado por la propia Lucasarts para PS3 y Xbox 360.



BATTLEFRONT III era el título más conservador respecto a los dos anteriores, desarrollado por Free Radical (creadores de *Timesplitters*).



1 **BOBA FETT** será uno de los personajes controlables, durante un tiempo limitado, en las batallas de *Battlefront*.

2 **EL PLANETA SULLUST,** con cuatro mapas, aparece por primera vez en un videojuego. Es una zona volcánica.

3 **NAVES Y ESCENARIOS** muestran una fidelidad a las películas originales como nunca habíamos visto antes.

4 **NO HABRÁ CAMPAÑA,** pero se podrán jugar misiones individuales o a dos, en modo cooperativo.

5 **LOS VEHÍCULOS** terrestres como AT-ST o moto jets se pueden controlar de un modo muy intuitivo.

la reserva del juego) podremos descargar de manera gratuita el mapa de Jakku, basado en una de las nuevas localizaciones de *Star Wars Episodio VII El despertar de la Fuerza*, junto a nuevas armas y personajes.

Por lo que hemos podido ver (nos han mostrado la versión de PS4), el apartado visual y sonoro será espectacular. Los escenarios lucirán un aspecto orgánico, y todos los vehículos, desde las moto jet al AT-ST o el enorme AT-AT, serán controlables y estarán animados de forma magistral, con sus inconfundibles movimientos robóticos. Lo mismo puede decirse de las armas y su efecto sobre el entorno, que aprovecha las virtudes del motor Frostbite 3.0 (propiedad de DICE) para mostrar unos alucinantes efectos de destrucción, aunque no tan dramáticos como en *Battlefield 4*. Y por supuesto, tanto la banda sonora como los efectos están tomados directamente de los archivos de Skywalker Sound, donde se crearon los originales. En PC, además, *Star Wars Battlefront* será el primer juego con sonido envolvente Dolby ATMOS (la evolución del Dolby Digital para salas de cine).

El único punto flaco que hemos encontrado en esta toma de contacto, y ya os adelantamos que es uno de los juegos más potentes a nivel técnico de la generación, son las animaciones de los personajes en tercera persona: los



soldados tenían cierto efecto de "patinaje" al moverse por terreno irregular. Pero no hagáis saltar las alarmas todavía, porque los responsables del juego han insistido en que las secuencias que han mostrado pertenecen a una versión pre alpha, y aún queda mucho trabajo por implementar.

La iluminación, la distancia de dibujado y los efectos de partículas que acompañan a las explosiones están a la altura de las películas (por momentos, no podíamos distinguir si alguna zona del escenario era juego o metraje de El retorno del Jedi).

→ PODREMOS PILOTAR LAS PRINCIPALES NAVES de la trilogía, desde la cabina o con una cámara trasera, más espectacular. Aunque el juego no contará con batallas espaciales (una de las novedades que sí estaban en *Battlefront II*), los cazas Tie y X-Wing tendrán un papel muy relevante. Serán combates frenéticos sobre la superficie, al igual que el asalto de los snowspeeder en Hoth o los bombardeos a bordo de Y-Wing. Sin embargo, otro de los aspectos que aún queda por aclarar es saber qué papel tendrán las naves emblemáticas como el Halcón Milenario, el Slave I de Boba Fett y el caza Tie Advanced de Darth Vader. En el tráiler del juego sí aparecían estos vehículos, pero no queda claro si podremos pilotarlos o sólo aparecerán como una fuerza de apoyo ocasional.

Aún queda mucho por revelar acerca de *Star Wars Battlefront*. El equipo de desarrollo, que asegura "jugar a *Battlefront* todos los días", continúa soltando información con cuentagotas, preparándose para una nueva avalancha de datos en el próximo E3. Mientras tanto, os dejamos con las declaraciones de Douglas Reilly, manager de Star Wars en Disney, que aseguró "la experiencia de *Star Wars Episodio VII El despertar de la Fuerza* no estará completa si no juegas a *Star Wars Battlefront*". El próximo 19 de noviembre descubriremos a qué se refería con estas enigmáticas declaraciones. ■

1 **EL MOTOR GRÁFICO** Frostbite 3.0 permite un nivel de detalle difícil de distinguir de las películas de la saga clásica.

2 **LOS SOLDADOS** se podrán personalizar. Cada uno contará con tres habilidades especiales, como escudo, detonador termal o jetpack.

3 **LOS MAPAS SE DESTRUYEN** de un modo realista, pero sin ser tan dramático como en la saga *Battlefield*. No se ha confirmado que haya "levollution".

NO HABRÁ CAMPAÑA, PERO SÍ MISIONES INDIVIDUALES



EL AT-AT es la máquina terrestre más devastadora del Imperio. En el modo Walker Attack tenemos que acabar con uno de ellos.

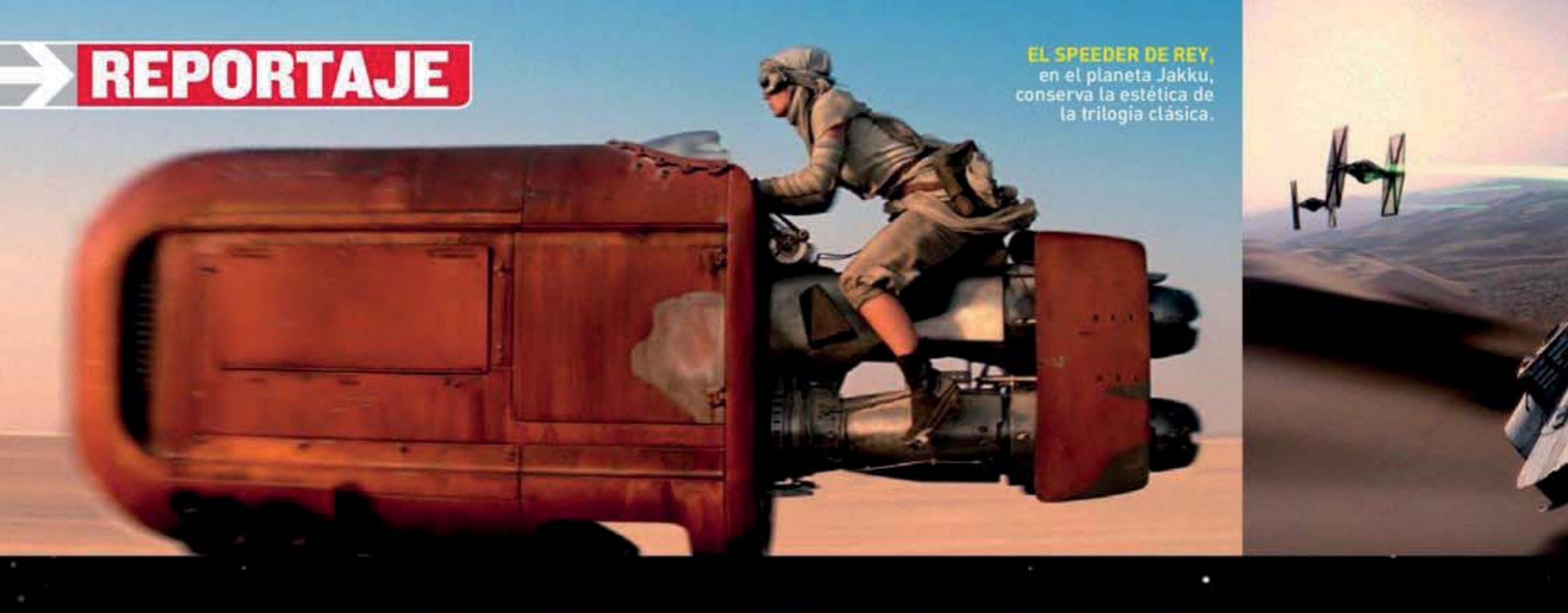
UN NUEVO MODO DE JUEGO: WALKER ATTACK

El primer gameplay mostrado pertenece a un modo de juego exclusivo, que no estaba en ateriores *Battlefront* ni en la saga *Battlefield*. Nuestro objetivo en Walker Attack consiste en detener el avance de un AT-AT controlando a la infantería rebelde. Para ello, las tropas rebeldes deben activar una serie de balizas (similar a colocar bombas en otros "shooter" bélicos) que sirven para triangular la posición del acorazado y que lo bombardee un escuadrón de Y-Wing. Y por supuesto, las balizas están custodiadas por stormtrooper, scout trooper y un AT-ST. Nuestra misión no termina ahí, al menos en el nivel de Endor. Después tenemos que infiltrarnos en el búnker, desde el que se controla el escudo de la segunda Estrella de la Muerte, y enfrentarnos al mismísimo Darth Vader.



TODOS LOS MAPAS (Tatooine, Sullust, Endor y Hoth) nos permitirán jugar en distintos modos de juego: clásicos y nuevos, como Walker Attack.

EL AT-ST custodia una de las balizas que permiten bombardear al AT-AT. Esta vez, no hay ewoks que nos presten su ayuda.



EL SPEEDER DE REY, en el planeta Jakku, conserva la estética de la trilogía clásica.

STAR WARS
EL DESPERTAR DE LA FUERZA

TM

10 años después del estreno de La venganza de los Sith, George Lucas le da el relevo a JJ. Abrams para que dirija la nueva Star Wars VII.

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy lejana... los fans soñaban con nuevas entregas de *Star Wars*, que continuasen la trilogía original (sin tener mucho en cuenta las precuelas). Después de la adquisición de Lucasfilm por parte de Disney, y una serie de decisiones arriesgadas -como eliminar del canon todo el universo expandido- por fin pusieron al frente del proyecto a JJ. Abrams (director de las 2 últimas *Star Trek*) y Kathleen Kennedy (productora de *Parque Jurásico* o *E.T.*).

Star Wars Episodio VII El despertar de la Fuerza estará ambientada 30 años después de *El Retorno del Jedi*. En la película volverán a aparecer personajes clásicos como Han Solo, Chewbacca, la princesa Leia, Luke Skywalker, y los androides R2D2 y C3PO, junto a un nuevo elenco de la Resistencia (que es como se llama ahora la Alianza Rebelde) y los stormtrooper de la Primera Orden (el Imperio).

Poco más se ha revelado por el momento; la historia comienza en un nuevo planeta desértico, Jakku, donde se libra una gran batalla entre la Resistencia y las tropas de Kylo Ren (un señor Sith) y la capitana Phasma (el trooper plateado). ■

LOS NUEVOS PERSONAJES



POE DAMERON
Oscar Isaac interpreta al nuevo "Han Solo" del grupo, a quien vimos pilotando uno de los modernos cazas X-Wing.



REY
Un enlace de la Resistencia en Jakku ¿relacionada con los Skywalker? Un papel tan fuerte como el de Leia.



FINN
John Boyega podría interpretar a un stormtrooper que cambia de bando tras la batalla de Jakku.



BB-8
Un astrodroide esférico, propiedad de Rey, basado en el primer diseño original de R2D2.



KYLO REN
El señor oscuro del Sith que porta un polémico sable láser con guarda. Es el líder de la Primera Orden (el Imperio).

EL HALCÓN MILENARIO con su nuevo radar, tras perder el anterior el El retorno del Jedi.

EL 18 DE DICIEMBRE SE ESTRENA EL EPISODIO VII DE STAR WARS

HAN SOLO Y CHEWBACCA vuelven a bordo del "reparado" Halcón Milenario.

LOS NUEVOS X-WING más estilizados, y a la derecha, la misteriosa Capitana Phasma.

LOS PÓSTERS PROMOCIONALES

Ninguno de estos posters será la carátula de la película, pero estas ilustraciones (que se hicieron públicas durante la pasada Star Wars Celebration) muestran la línea artística que tendrá el arte de Star Wars Episodio VII: El Despertar de la Fuerza. Como podéis ver, se trata de imágenes protagonizadas por "el malo" Kylo Ren y los soldados de la Primera Orden (stormtrooper y fire trooper). Aún falta por revelarse la línea de imágenes de la Resistencia, ¿será para no hacer más "spoiler" sobre la historia y la importancia que tendrán los protagonistas de la trilogía original? Muy pronto lo sabremos.





50 CLAVES DE LA GUERRA FUTURA

Después de una intrigante campaña viral -en el multijugador de *Black Ops II*- por fin hemos podido disfrutar del primer tráiler de *Call of Duty Black Ops III*. Os "destripamos" toda la información en 50 datos imprescindibles.

LANZAMIENTO

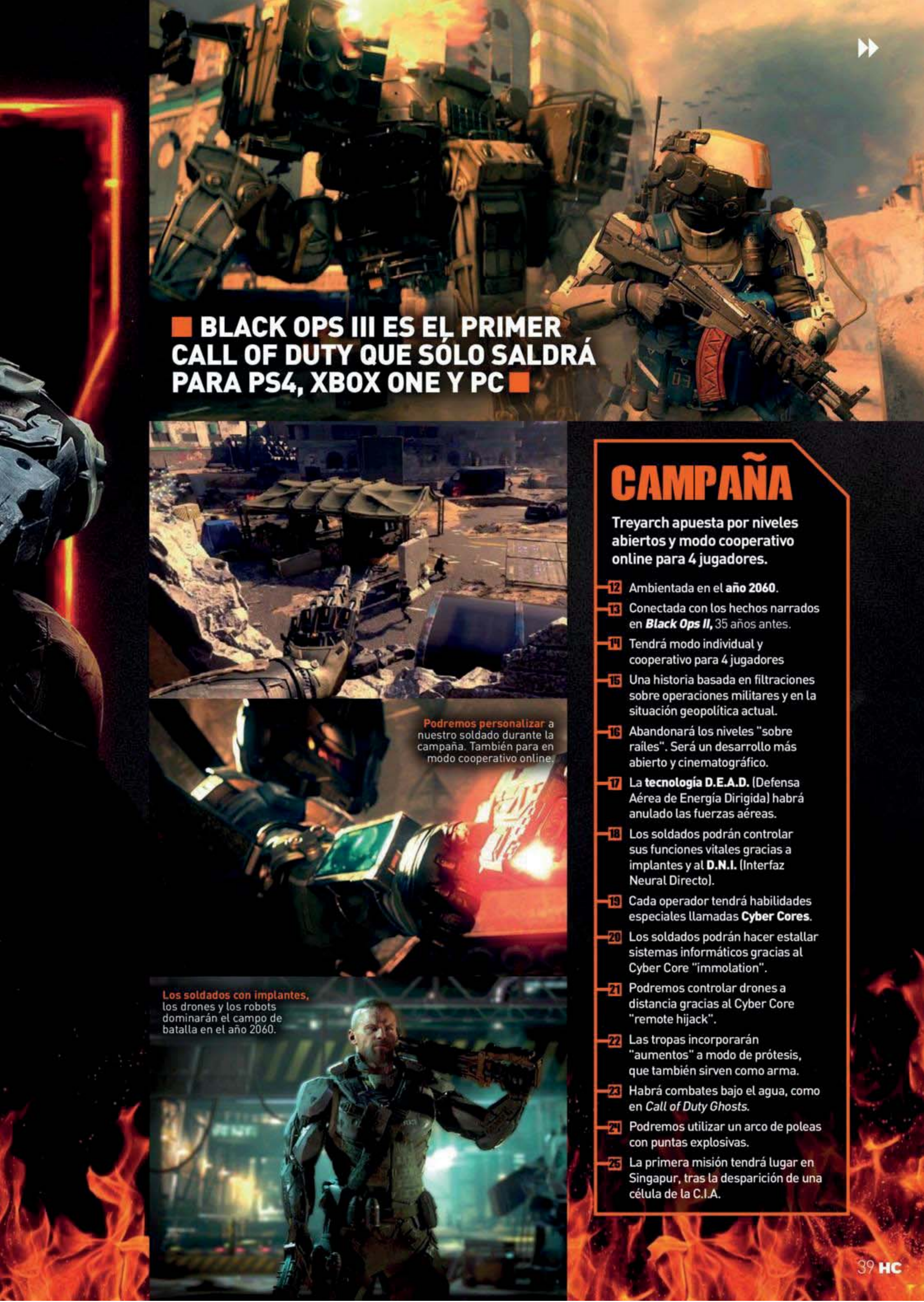
Será el primer *Call of Duty* con beta multijugador, y sólo se ha confirmado para consolas "new gen".

1. Desarrollado por Treyarch.
2. Lanzamiento el 6 de noviembre de 2015.
3. Formatos: PS4, Xbox One y PC. No se han confirmado PS3, Xbox 360 ni Wii U.
4. Tendrá una beta multijugador, de dos semanas de duración, unos meses antes del lanzamiento. Estará disponible en PC y consola.
5. Aquellos que lo reserven se llevarán un póster y código de acceso a la beta.
6. La campaña se ha mostrado en versión PC.
7. El multijugador se ha mostrado en versión PS4.

TÉCNICA

Tiene el motor más avanzado de la saga y se apoya, de nuevo, en una tasa de 60 fps y la máxima resolución.

8. Utilizará una versión mejorada del motor de *Call of Duty Advanced Warfare*.
9. Las especificaciones mínimas de PC son:
   - Sistema operativo : 64-bit Windows 7, 8, and 8.1
   - CPU: Intel Core i3-530 2.93 GHz / AMD Phenom II X4 810 2.60 GHz
   - RAM: 6GB
   - Tarjeta gráfica: Nvidia GeForce GTX 470 1GB / ATi Radeon HD 6970 1GB
   - DirectX11
10. Se moverá a una tasa de 60 FPS en todas las versiones.
11. Alcanzará una resolución 4K en PC, 1080p en PS4, sin confirmar en Xbox One.



■ BLACK OPS III ES EL PRIMER CALL OF DUTY QUE SÓLO SALDRÁ PARA PS4, XBOX ONE Y PC ■

Podremos personalizar a nuestro soldado durante la campaña. También para en modo cooperativo online.

Los soldados con implantes, los drones y los robots dominarán el campo de batalla en el año 2060.

CAMPAÑA

Treyarch apuesta por niveles abiertos y modo cooperativo online para 4 jugadores.

12 Ambientada en el **año 2060**.

13 Conectada con los hechos narrados en ***Black Ops II,*** 35 años antes.

14 Tendrá modo individual y cooperativo para 4 jugadores

15 Una historia basada en filtraciones sobre operaciones militares y en la situación geopolítica actual.

16 Abandonará los niveles "sobre raíles". Será un desarrollo más abierto y cinematográfico.

17 La **tecnología D.E.A.D.** (Defensa Aérea de Energía Dirigida) habrá anulado las fuerzas aéreas.

18 Los soldados podrán controlar sus funciones vitales gracias a implantes y al **D.N.I.** (Interfaz Neural Directo).

19 Cada operador tendrá habilidades especiales llamadas **Cyber Cores**.

20 Los soldados podrán hacer estallar sistemas informáticos gracias al Cyber Core "immolation".

21 Podremos controlar drones a distancia gracias al Cyber Core "remote hijack".

22 Las tropas incorporarán "aumentos" a modo de prótesis, que también sirven como arma.

23 Habrá combates bajo el agua, como en *Call of Duty Ghosts.*

24 Podremos utilizar un arco de poleas con puntas explosivas.

25 La primera misión tendrá lugar en Singapur, tras la desparición de una célula de la C.I.A.

MULTIJUGADOR

El plato fuerte de *Black Ops III* seguirán siendo los combates online para varios jugadores. Por ahora se han mostrado partidas de 12.-

26 Tendrá "matchmaking" basado en la habilidad, **similar a *Call of Duty Black Ops II*.**

27 No habrá recompensas por tiempo, como **Supply Drops** de *Advanced Warfare*.

28 El multijugador se podrá probar en el **E3 2015**.

29 Los jugadores podrán utilizar jetpack para saltar más.

30 No habrá EXO esqueletos.

31 No habrá doble salto.

32 Se podrá correr por las paredes, de forma breve, y hacer movimientos de "parkour".

33 No podremos lanzarnos "cuerpo a tierra" en carrera.

34 Habrá sprint "infinito".





35 **Treyarch** ya ha mostrado tres mapas de tamaño medio.

36 El mapa **Combine** está ambientado en un centro de investigación en el Sáhara.

37 El mapa **Stronghold** está ambientado en un castillo en las montañas en Suiza.

38 El mapa **Hunted** está ambientado en una reserva de caza en Etiopía.

39 Regresará el modo teatro para grabar, editar y retransmitir nuestras partidas.

PERSONALIZACIÓN

Podremos competir en el modo multijugador con un especialista diseñado a nuestra medida (tanto aspecto como habilidades).

40 Podremos modificar las armas y pintarlas en un taller.

41 Regresarán los **personajes femeninos**.

42 Podremos crear clases mediante **el sistema "pick 10"**.

43 Habrá 9 clases de especialistas, de los que se han revelado 4. Cada uno de ellos tendrá un arma y una habilidad especial.



44 La **clase Ruin** está armada con un golpe que genera ondas de choque a su alrededor y posee un sprint adicional.

45 La **clase Seraph** está armada con un poderoso revolver y tiene una habilidad de multiplicar la puntuación obtenida.

46 La **clase Outrider** posee un arco compuesto y la habilidad de "sentir" a los enemigos cercanos.

47 La **clase Reaper** cuenta con un brazo que se transforma en ametralladora (la guadaña) y tiene una habilidad de teleportación.

Visitaremos localizaciones "calientes" como el centro de África, Singapur, Suiza... con ambientación futurista.

Entre niveles podremos visitar una "safe house" para escoger equipo y probar nuestras armas.

El fusil de precisión se ha ajustado, con más sensibilidad, para evitar "quickscoping".



LOS IMPLANTES NOS OTORGAN HABILIDADES ESPECIALES, LLAMADAS CYBER CORES

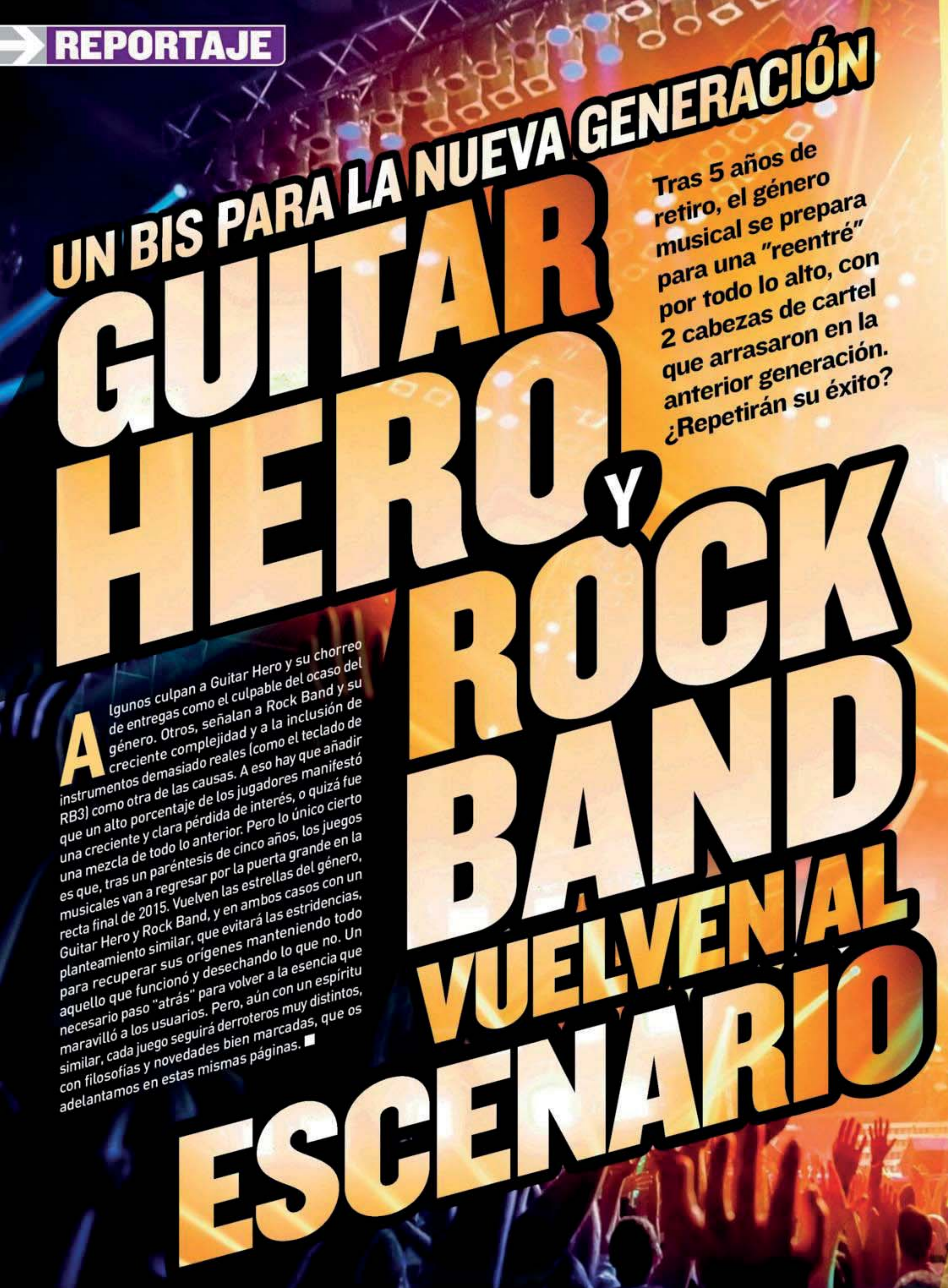
ZOMBIES

Las oleadas de muertos vivientes no podían faltar en un juego de Treyarch. Esto es lo que se ha revelado por ahora.

48 Estarán incluidos de **inicio en el juego**. Será una campaña profunda, en **solitario o cooperativo**.

49 Tendrá **su propio sistema de progreso** basado en la XP que ganan los jugadores en cada escenario.

50 Hará hincapié en la **rejugabilidad** y será el modo zombies más profundo de la saga.



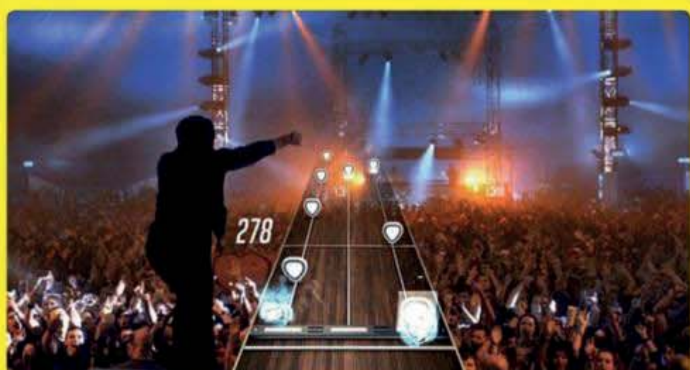
UN BIS PARA LA NUEVA GENERACIÓN

GUITAR HERO Y ROCK BAND VUELVEN AL ESCENARIO

Tras 5 años de retiro, el género musical se prepara para una "reentré" por todo lo alto, con 2 cabezas de cartel que arrasaron en la anterior generación. ¿Repetirán su éxito?

Algunos culpan a Guitar Hero y su chorreo de entregas como el culpable del ocaso del género. Otros, señalan a Rock Band y su creciente complejidad y a la inclusión de instrumentos demasiado reales (como el teclado de RB3) como otra de las causas. A eso hay que añadir que un alto porcentaje de los jugadores manifestó una creciente y clara pérdida de interés, o quizá fue una mezcla de todo lo anterior. Pero lo único cierto es que, tras un paréntesis de cinco años, los juegos musicales van a regresar por la puerta grande en la recta final de 2015. Vuelven las estrellas del género, Guitar Hero y Rock Band, y en ambos casos con un planteamiento similar, que evitará las estridencias, para recuperar sus orígenes manteniendo todo aquello que funcionó y desechando lo que no. Un necesario paso "atrás" para volver a la esencia que maravilló a los usuarios. Pero, aún con un espíritu similar, cada juego seguirá derroteros muy distintos, con filosofías y novedades bien marcadas, que os adelantamos en estas mismas páginas. ■


GUITAR HERO LIVE llegará en otoño, con una nueva guitarra, imágenes reales de actuaciones y modo "en primera persona".





Vídeo 1

Vídeo 2

Entrevista

GUITAR HERO LIVE

FreestyleGames, los creadores de *DJ Hero*, toman la voz cantante en el regreso de *Guitar Hero*. La nueva guitarra es solo el principio...

Tras dos años de trabajo, FreestyleGames ya ha desvelado por dónde irán los tiros con *Live*, el nuevo *Guitar Hero*. Las novedades comenzarán por lo que vemos en pantalla, en esta ocasión imágenes reales que recrearán todo lo que pasa en una actuación, incluidos los momentos previos a salir al escenario. Vídeos que, además, serán dinámicos y responderán a lo bien o mal que toquemos (la reacción del público y banda será distinta). A la hora de jugar, en pantalla veremos la clásica "autopista" por la que bajan las notas, aunque ahora solo habrá 3 carriles, por los que bajarán notas de color blanco y negro, asociadas a las dos hileras de botones que presenta la nueva guitarra (blancas inferior, negras superior) que acompañará al juego. Un cambio en la jugabilidad que viene acompañado, eso sí, de malas noticias: ningún modelo anterior de guitarra será compatible, ni tampoco lo serán los anteriores DLC...

LAS CLAVES


IMAGEN REAL. Diremos adiós a los modelos 3D para flipar en primera persona con tugurios y estadios con imagen real y un sonido posicional BRUTAL.


GUITAR HERO TV. Como si fueran cadenas de TV, podremos saltar de unas a otras rápidamente para tocar lo que nos guste, competir... Irá incorporando más temas.


NO RETROCOMPATIBLE. El juego utilizará una nueva guitarra con 6 botones, por lo que las anteriores no serán en ningún caso compatibles. Ni el DLC, al menos por ahora.



LA NUEVA GUITARRA, AL DETALLE

Junto con la imagen real, es el cambio más importante. Una nueva guitarra, con dos hileras de 3 botones en la parte superior del mástil, que modificará la jugabilidad. Fácil de aprender para los "novatos" y un nuevo reto a dominar por los veteranos. Cuenta con un sensor de inclinación mejorado y mantiene la palanca para modificar el sonido, botón Star Power...



ROCK BAND 4 llegará este año con mejoras visuales en su apariencia cartoon y recuperará el concepto original (micro, batería y dos guitarras).





Vídeo

ROCKBAND 4

Harmonix, los creadores del primer *Guitar Hero* y la serie *Rock Band*, vuelven a sus raíces para re-conquistar al público.

Harmonix está siguiendo el camino opuesto al de Activision. Allí donde *Guitar Hero Live* supondrá un borrón y cuenta nueva, con nueva guitarra y jugabilidad ligeramente distinta, los creadores de *Rock Band 4* están trabajando para que tu inversión sea mínima. Y para ello van a volver a la configuración original del juego (cantante, guitarrista, bajista y batería), con la idea en mente de hacerlo compatible con los anteriores instrumentos (aunque habrá nuevos). Y no solo eso: Harmonix también está trabajando con Sony y Microsoft para dejarnos recuperar el DLC comprado en los anteriores juegos, con la única limitación, a priori, de que solo podremos usarlo en PS4 si lo compramos en PS3 (lo mismo para las consolas de Microsoft). También ofrecerá nuevos modos, y detalles jugables.

UNA NUEVA BANDA

Harmonix ha vuelto a aliarse con Madcatz para distribuir el juego y, de paso, crear una nueva serie de instrumentos inalámbricos, con la latencia o retardo mejorada respecto a los últimos. Eso sí, el teclado desaparece del mapa y su idea es que los anteriores instrumentos sean compatibles (al menos los de la anterior generación de cada marca con la actual). Sin duda alguna, será uno de sus principales aciertos, que no el único.

LAS CLAVES



RETROCOMPATIBLE. Tanto en lo que se refiere a DLC como a instrumentos. La idea es que puedas disfrutar de *RB4* sin tener que dejarte un riñón.



CONTINUIDAD. Aunque habrá novedades (algunas orientadas a la relación entre los miembros de la banda), no serán "revolucionarias", al usar los mismos mandos.



ASPECTO RENOVADO. *RB4* seguirá el "look" de anteriores entregas, aunque mejorado. Aún no se ha mostrado (las pantallas de este artículo son de anteriores *Rock Band*).

NOS PARECE CAÑERO POR...

ROCK BAND 4

Los nuevos periféricos inalámbricos ofrecerán un nivel de latencia menor y, en el caso de la guitarra, con un sensor de movimiento mejorado.

GUITAR HERO LIVE

El diseño de su nueva guitarra, con dos hileras de 3 botones. Sencillo para principiantes, complejo para expertos. Realizar algunos acordes puede ser complicado incluso para los jugadores más veteranos.

GUITAR HERO LIVE

Aparte de PS4, Xbox One, PS3, 360 y PC, Live también llegará a dispositivos inteligentes (smartphones y tabletas). A ellos podremos conectar la guitarra bluetooth.

ROCK BAND 4

Tras su venta, Harmonix ha vuelto a ser un estudio "indie", que no depende ni de Viacom, ni MTV ni nadie. Están explorando ideas que creen que pueden funcionar.

ROCK BAND 4

En un movimiento opuesto al de *GHL*, Harmonix está trabajando para que los instrumentos de anteriores *RB* sean compatibles con *RB4*. Se busca cuidar al comprador, no "explotarle más de la cuenta".

GUITAR HERO LIVE

Vuelta a los orígenes: solo jugaremos con una guitarra. Así fue el primer *Guitar Hero*, el que nos enganchó, y puede ser una buena forma de "rebootear" la serie.

GUITAR HERO LIVE

El nuevo enfoque del modo carrera, que nos muestra en primera persona y con imágen "real" de conciertos, promete emocionar. Y usará una tecnología de grabación de sonido posicional que dará una nueva dimensión a *Guitar Hero Live*.

ROCK BAND 4

También se está trabajando para que el DLC de anteriores entregas que hayamos comprado sea compatible en las nuevas máquinas. Eso sí, esto será solo posible entre consolas de la misma casa, es decir, de PS3 a PS4 y de 360 a One. Si has cambiado, no.

ROCK BAND 4

***RB4* también vuelve** al concepto original de la serie y su configuración básica de una banda (guitarrista, bajista, batería y cantante). Se dejará de ciertos artificios para volver a lo básico.

GUITAR HERO LIVE

GH TV será un nuevo modo en el que veremos el vídeo original de cada tema. Se irán incorporando nuevas canciones de forma regular, lo que facilitará que el juego crezca sin necesidad de que haya entregas anuales (no habrá *GHL2* en 2016).

NOS DA EL BAJÓN POR...

GUITAR HERO LIVE

No es compatible con el DLC de anteriores entregas. A diferencia de *RB4*, no podremos recuperar nada de la anterior generación. Puede incluso darse el caso que haya que volver a pagar por una canción que ya compramos en su día.

ROCK BAND 4

No compatible con el teclado de *RB3*. En su vuelta a los orígenes se ha descartado por completo el teclado MIDI que se introdujo en *RB3*. Una pena, pero... ¿cuánta gente lo tiene?

ROCK BAND 4

Eliminación de los modos Pro. El modo Pro nos permitía conectar instrumentos reales, a través del adaptador Midi, para aprender a tocarlos. Pues bien, en Rock Band 4 desaparece esta opción para las guitarras, aunque el modo Pro se mantendrá para la batería.

GUITAR HERO LIVE

Las 10 primeras canciones desveladas nos han dejado un poco fríos. ¿Skrillex? ¿Ed Sheeran? ¿The Lumineers? Parece que el tracklist huirá del heavy y rock típico de las primeras entregas de *GH* para intentar llegar a más público.

GUITAR HERO LIVE

No es compatible con los instrumentos anteriores. Es decir, toca volver a pasar por caja sí o sí y hacerse con una nueva guitarra...

ROCK BAND 4

Seguirá apostando por gráficos y modelos 3D que aprovecharán el hardware de las nuevas consolas. Aún no se ha visto nada, pero...

ROCK BAND 4

¿Muy parecido a anteriores entregas? Al no presentar nuevos mandos, ese puede ser uno de sus grandes peligros, ofrecer una jugabilidad muy parecida a lo visto en previos *RB*.

GUITAR HERO LIVE

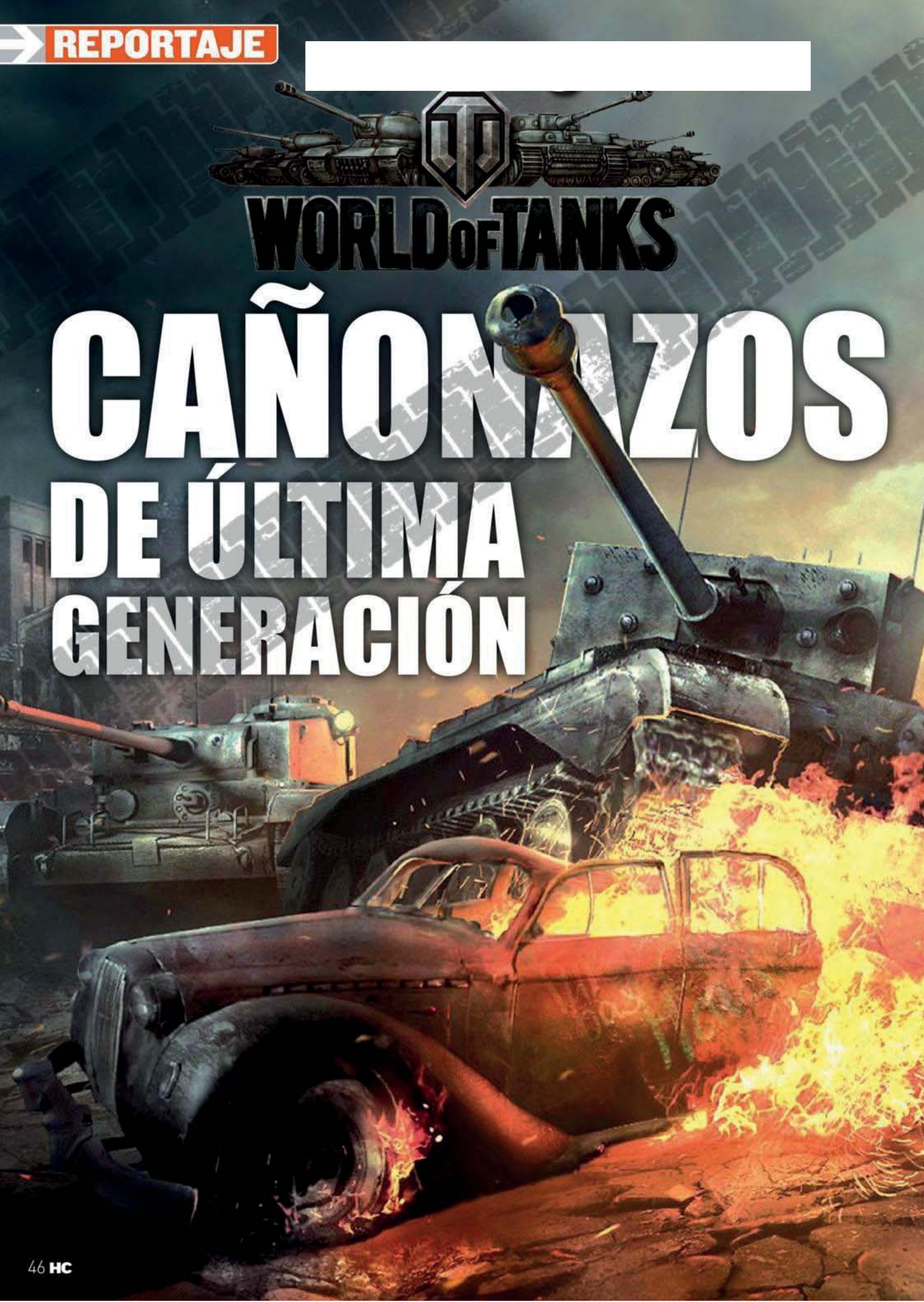
Falta por ver qué otros modos adicionales ofrecerá, aparte de competitivo con rankings. Los modos versus de los primeros *GH* eran muy divertidos, pero ¿volverá ese tipo de diversión? ¿no chocará con la estética "real" de *GH Live*?

GUITAR HERO LIVE

¿Solo la guitarra? Volver al origen de la serie puede ser a la vez su punto más débil porque... ¿a quién no le gusta aporrear la batería o soltar algún "gallito"?

ROCK BAND 4

Solo en PS4 y Xbox One. Wii U, la anterior generación y el PC se quedan sin su versión del juego... y eso que en el caso de PS3 y Xbox 360, los periféricos serían compatibles de primeras, sin tener que hacer nada.



CAÑONAZOS DE ÚLTIMA GENERACIÓN

Xbox 360 - Xbox One  Wargaming  2015



Worlds of Tanks, el juego online de batallas de tanques que triunfa en todo el mundo, también va a llegar a Xbox One con una versión explosiva.

Si alguna vez habéis querido estar a los mandos de un carro de combate acorazado, tenéis dos opciones: alistaros en el ejército y conseguir demostrar vuestra capacidad como soldados cualificados para manejar una mole de varias toneladas con una potencia de fuego altamente destructiva... o ir a www.worldoftanks.eu y sumergiros en los intensos combates de *World of Tanks*. ¿Cómo? ¿¡Que no sabéis lo que es!? Pues vamos a solucionar eso ahora mismo.

→**WORLD OF TANKS ES UN MMO FREE TO PLAY,** o lo que es lo mismo, un juego multijugador online masivo totalmente gratuito. Pero la principal diferencia de *WoT* respecto al resto de juegos del mercado es que, en lugar de tomar el control de un personaje, nos ponemos a los mandos de un carro de combate en batallas explosivas contra otros jugadores de todo el mundo. Los tanques son las grandes estrellas de este juego de guerra, y como tal, están representados con un nivel de detalle que roza lo enfermizo: todo tanque que existiese entre finales de la Primera Guerra Mundial hasta principios de 1960 está representado fielmente en *World of Tanks*.

Los chicos de Wargaming han estudiado al detalle los modelos reales para hacer que sus versiones virtuales sean copias prácticamente exactas de los carros de combate que se utilizaron en aquella época. Dentro del propio juego, existen cinco tipos de vehículos armados: tanques ligeros, tanques medios, tanques pesados, destructores y tanques auto-propulsados. Se dividen, además, según su país de procedencia, a saber: soviéticos, alemanes, americanos, franceses, británicos, chinos y japoneses. Pero aunque de primeras la gran cantidad de detalles y parámetros pueda tirar para atrás a todos aquellos que no estén familiarizados con el mundo de los tan- ▸▸

POR TIERRA, MAR Y AIRE

NO SÓLO DE TANQUES VA LA HISTORIA... Con el éxito de *WoT* a sus espaldas, en Wargaming buscaron la victoria también en otros terrenos.



WORLD OF TANKS. Los gigantescos carros de combate son los grandes protagonistas de este juego de acción online.



WORLD OF WARSHIPS. Seáis marineros de aguas dulces o piratas de los siete mares, aquí están las mejores batallas navales.



WORLD OF WARPLANES. Y si lo vuestro es sentir el viento en la cara, nada mejor que ponerse a los mandos de estos aviones.



A CAÑONAZO LIMPIO. Olvidaos de los típicos soldados hiper-musculados o los héroes de guerra: en *World of Tanks* todo gira en torno a estas maravillas.



382 CARROS DE COMBATE componen el garaje de *WoT*, todos inspirados en modelos reales de finales de la Gran Guerra hasta principios de 1960.


NO TODO ES MACHACAR RIVALES. También es importante cooperar con nuestros compañeros para vencer al equipo contrario.

DE XBOX 360 A ONE

UN SALTO DE CALIDAD. La versión para Xbox One de *WoT* no es un simple port: los chicos de Wargaming han puesto toda la carne en el asador para que sea un auténtico juego next-gen y luzca mejor que nunca. Esto es *World of Tanks* como nunca antes lo habíais visto.


XBOX 360. Aquí tenéis una imagen de WoT en su versión para 360, lanzada en el año 2014. Aguanta bien el tipo, ¿verdad?


XBOX ONE. Pues esta es la misma imagen, ¡pero en One! Fijaos en la gigantesca cantidad de detalles que incorpora.


LAS ZONAS RURALES presentan grandes oportunidades defensivas. ¡Aprovechad los edificios!

ques, en Wargaming han logrado simplificar los controles para que cualquiera pueda hacerse a ellos en apenas cinco minutos de juego, y tanto expertos como novatos puedan disfrutar por igual de estas batallas acorazadas. Tal fue el éxito de *World of Tanks* que no tardó en convertirse en un eSport, jugado de manera profesional en espectaculares campeonatos. Luego dio el salto a consolas con *World of Tanks: Xbox 360 Edition*... y la gran novedad es que este mismo año hará lo propio en Xbox One.

→LA VERSIÓN DE *WORLD OF TANKS* PARA XBOX ONE podría considerarse perfectamente como un juego nuevo; no tenéis más que echar un vistazo a las imágenes que acompañan este reportaje para apreciar la sustancial mejora gráfica respecto a las versiones de PC y 360. No en vano, sus creadores han logrado alcanzar una resolución 4K y doblar el número de polígonos por tanque, lo que se traduce en modelos aún más fieles a sus homónimos reales y batallas doblemente espectaculares.

Si dedicasteis cientos de horas a la versión de Xbox 360, podréis dar el salto a la de One sin perder vuestros progresos, gracias al sistema 'cross-save' que permite traspasar la partida a la nueva generación para continuar justo donde lo dejamos. ¡Y todavía hay más! Ambas versiones conta-



COMBATES A MUERTE. Un encuentro a tan escasa distancia suele terminar con ambos tanques por los aires.

UN ESPECTÁCULO TÉCNICO. Fijaos en la vegetación y en la distancia de dibujado; esto sólo es posible en la versión de One.

BATALLAS POR EL MUNDO

JUGAR CON EL TERRENO. Tan importante como el tanque, es el lugar en que se desarrolla la batalla. Y es que a veces la victoria no depende de la potencia de fuego, sino de conocer el terreno y sacarle el máximo partido.

DESIERTOS. La arena y el polvo obstaculizan la visión, actuando como grandes aliados... o terribles enemigos. Y, por supuesto, ¡las pirámides no podían faltar a la cita!

BOSQUES. Que no os engañe su aspecto embriagador: la espesa vegetación que poseen algunos escenarios los convierten en los más complicados de *WoT*.

WOT PARA XBOX ONE VA A SER LA MEJOR VERSIÓN DEL MEJOR JUEGO DE TANQUES

rán con juego cruzado, lo que significa que los usuarios de 360 podrán batallar contra los de One, y viceversa. Si a esto le sumamos la ingente cantidad de tanques disponibles, los variadísimos mapas y los nuevos logros, estamos ante un auténtico triunfo dentro del género bélico, que ofrecerá horas y horas de juego a los usuarios de Xbox One.

Será a lo largo de este 2015 cuando podamos ponernos a los mandos de la mejor versión de *WoT* hasta la fecha... ¿Tenéis ganas? Pues os traemos una gran noticia, y es que a partir de junio, coincidiendo con el E3 2015, se abrirán las inscripciones para participar en la beta de *World of Tanks* para Xbox One. ¿Os lo vais a perder?

La Revista Oficial Nintendo viene llena de sorpresas...



Y el mes que viene
SÚPER NÚMERO SPLATOON
El 15 de junio a la venta

¿TE LO VAS A PERDER?
Reserva ya tu ejemplar en tu quiosco antes de que se agoten

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS



Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



LO MEJOR. Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola. Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 52

THE WITCHER 3 WILD HUNT. Tras pasear por el colosal RPG de CD Projekt RED llega el momento de dar nuestro veredicto. ¿Estará entre la élite de la next gen y del género?



PÁGINA 58

SPLATOON. Analizamos el atípico shooter de Nintendo, que derrocha ideas originales y colorido.



PÁGINA 62

PROJECT CARS. *Gran Turismo* y la serie *Forza* están en el olimpo de la velocidad. ¿Hay sitio para uno más?

EN ESTE NÚMERO...

PS4/Xbox One
The Witcher 3 Wild Hunt..........52
Project Cars..........62
Wolfenstein The Old Blood..........66

3DS
Puzzle & Dragons..........68
Codename S.T.E.A.M...........70

PC
The Witcher 3 Wild Hunt..........52
Project Cars..........62
Wolfenstein The Old Blood..........66

Wii U
Splatoon..........58
Kirby y el Pincel Arcoiris..........72

Otros lanzamientos..........74

Contenidos descargables..........76

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360, Wii U o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en Wii (o en las portátiles), puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360, Wii U y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.


















APUESTAS


18 ■ Rol ■ CD Projekt RED ■ 1 jugador ■ Castellano (textos) ■ 69,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

Tráiler · Gameplay 1 · Gameplay 2

El mejor juego de nueva generación

THE WITCHER III WILD HUNT


1

Aunque la espera ha sido muy larga, Geralt de Rivia estrena aventura en PS4, Xbox One y PC. La cacería es tan salvaje que por fin se abre la veda de juegazos en nueva generación.

■ **UN AÑO DESPUÉS DE LAS ANDANZAS DEL LOBO BLANCO** en *Assassins of Kings*, el genial título que llegó a Xbox 360 en 2012, por fin nos vemos las caras de nuevo con Geralt de Rivia, el brujo protagonista de las novelas de Andrzej Sapkowski. Temeria está al borde del colapso, la guerra entre el Imperio Nilfgaardiano y los Reinos del Norte está en pleno apogeo, con cadáveres apilándose en el campo de batalla. La leyenda cuenta que la Cacería Salvaje, la horda de espectros que da nombre al juego, aparecerá cabalgando los cielos como presagio de la guerra. Lo peor es que estos espectros persiguen a Ciri, una especie de hija para Geralt, así que nos tocará recorrer el mundo en su busca.

→ **LA LIBERTAD PARA EXPLORAR ES TOTAL,** con un gigantesco mapeado dividido en tres grandes zonas: Velen, Islas Skellige y Novigrado. Decían que Novigrado es la ciudad libre más grande del universo *The Witcher,* pero es que también es la ciudad más enorme que hemos visto en un RPG. Lo mismo ocurre con el resto de zonas: las grandiosas praderas de Huerto Blanco, las inmensas ciénagas de Velen o las colosales islas de Skellige. Y eso sin contar con mazmorras, islotes, cuevas...

Para movernos más rápido por semejante mapeado contamos con la ayuda de Sardinilla, nuestra querida yegua, además de poder surcar los anchos mares navegando en cualquier barco. Por supuesto, también podemos usar los típicos viajes rápidos activando los distintos postes desperdigados por el mapeado. Pese a que la trama principal, en la que nos encontra-





THE WITCHER 3, por tamaño, posibilidades, trama y combates se convierte en el mejor juego de la nueva generación de consolas.



LA VARIEDAD DE SITUACIONES es bestial. Lo mismo estamos dando espadazos que disfrazándonos en una fiesta.



EL MAPA DE JUEGO es tan enorme que lo mejor es subirnos a nuestra yegua Sardinilla y así ahorrar tiempo.

Dos espadas para un brujo

Aunque Geralt cuenta con un buen número de pociones, extractos, aceites y bombas para hacer frente a sus rivales, lo más importante es desenvolvernos con soltura durante los combates. Los rivales del brujo pueden ser muy poderosos. Menos mal que lleva sus dos espadas:



LAS ESPADAS DE PLATA son más que necesarias para luchar contra los monstruos. Con las de acero apenas conseguimos hacerles daño.



LAS ESPADAS DE ACERO son más fáciles de conseguir. Su bajo precio no debe confundirte, son indispensables para acabar con humanos.

2



3



EL GERALT MÁS AMBICIOSO

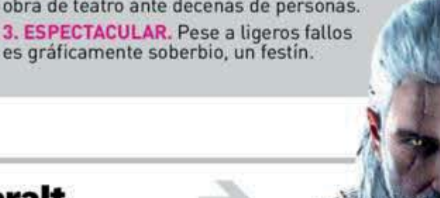
Aunque los anteriores ya eran grandes juegos *Wild Hunt* es, sin duda, el más ambicioso y espectacular de todos:

1. ENORME. El mapa de juego es tan gigantesco que lo mejor que podemos hacer es desplazarnos a caballo, en barco o incluso usando los postes de viaje rápido si no queremos aburrirnos caminando.
2. VARIADO. Lo mismo estamos derramando sangre de monstruo en mitad de la nada que participando en una obra de teatro ante decenas de personas.
3. ESPECTACULAR. Pese a ligeros fallos es gráficamente soberbio, un festín.

mos con viejos conocidos como Yennefer, Vesemir o Triss Merigold, es muy entretenida, el verdadero protagonismo se lo llevan los secundarios, esos personajes que nos esperan en mitad de la nada para ofrecernos algunas de las misiones secundarias más inspiradas de los últimos tiempos.

Geralt, para los que anden perdidos, es un brujo experto cazador de monstruos. Su espada de plata, con la que aniquila monstruos, es muy cotizada allá donde va (la de acero la usa contra humanos y animales), por lo que nos encontramos con decenas de misiones que elevan el total de horas de juego a más de 100 muy tranquilamente.

→LOS COMBATES EN TIEMPO REAL son muy completos. Además de las dos espadas contamos con una ballesta (por primera vez en la saga) con la que podemos abatir a los enemigos voladores, entre otras cosas, para hacerles saborear el suelo. Además, contamos con una ingente cantidad de pociones que nos otorgan mejoras momentáneas, aceites que mejoran el daño que hacemos a ▶▶



Geralt

El brujo blanco, carnicero de Blaviken para los enemigos, es el protagonista de la historia, un experto cazador de monstruos.



El lobo blanco señala el camino

En lugar de hechizos, conjuros o pergaminos Geralt cuenta con cinco señales que debe ir mejorando a lo largo de la aventura para enfrentarse a sus numerosos rivales:



IGNI no sólo puede quemar a nuestros enemigos. También podemos usarla para hacer estallar barriles, nubes de gas tóxico... y liarla pardísima.



YRDEN ralentiza a los rivales que entren en su área de efecto e incluso podemos mejorarla para que lance descargas a los enemigos que se acerquen.



CIRI, a la que controlamos durante algunos flashbacks cuenta con sus propios trucos, como desvancerse y aparecer tras sus enemigos a espadazos.



PODEMOS ENCONTRARNOS DE TODO al explorar Temeria, como este elfo travestido que se ha enrollado con Jaskier.



LAS MISIONES SECUNDARIAS son las más elaboradas que hemos visto en mucho tiempo. Siempre ofrecen algo nuevo.



LA VIOLENCIA está a la orden del día. Vemos de todo, como esta cabeza que se ha empeñado en salir volando a su aire.



LOS MONSTRUOS a los que nos invitan a eliminar no siempre son agresivos y podemos negociar con ellos.



CADA MONSTRUO tiene unas debilidades distintas que debemos conocer y aprovechar para salir airosos de las batallas.

Cirilla

Es como una hija para Geralt y está en grave peligro ya que la Cacería Salvaje (una horda de espectros) la persigue.

un tipo de monstruo en concreto y hasta bombas, que tienen diversos efectos, como destruir los nidos de monstruos de los que salen criaturas de forma continua.

Pero lo mejor, sin duda, son las señales, los hechizos. Con Igni podemos incinerar a nuestros rivales; Quen crea un escudo sobre nuestra piel que puede llegar a repeler las flechas enemigas o crear explosiones cuando nos atacan; Yrden hace que los rivales queden ralentizados al entrar en su área de efecto; Axia les deja aturdidos y Aard crea una especie de onda electromagnética al más puro estilo Jedi. Pero esos no son los únicos usos que le daremos a las señales ya que también nos sirven durante las diálogos para influenciar a nuestros interlocutores (otra vez Star Wars) o para prender fuego a nubes de gas tóxico, por ejemplo. Además, gastando los puntos de habilidad que conseguimos al subir de nivel o al encontrar piedras de poder, las mejoramos para que tengan un segundo uso, como concentrar el fuego de Igni en un único enemigo durante unos segundos en lugar de lanzar una ráfaga corta como antes. La combinación de todas estas posibilida-



NAVEGAR es otra buena opción para descubrir lugares secretos y desplazarnos más rápido. Eso sí, cuidado con las sirenas.

LA CACERÍA SALVAJE DE THE WITCHER 3 ES, POR MÉRITOS PROPIOS, UN JUEGAZO



LA TOMA DE DECISIONES es, generalmente, muy sutil, aunque a veces no queda más remedio que tomarlas a contrarreloj.

Elemental querido brujo

Nuestro héroe puede utilizar sus sentidos súper desarrollados para encontrar el rastro de sus presas y enemigos:



LAS PISADAS son el rastro más común. Para verlas hay que pulsar un botón y la cámara se acerca en plan ojo de pez.



LOS RASTROS también pueden estar junto a los árboles, en el aire o incluso bajo el agua así que hay que estar muy atentos.

des que se nos abren, unido a que siempre tenemos que adaptarnos a las debilidades de cada criatura, hacen que los combates sean entretenidos y muy completos.

Eso sí, antes de desenvainar las espadas tenemos que conseguir dar con estas criaturas. Para ello contamos con las habilidades detectivescas de Geralt que puede seguir el rastro de pisadas, olores y hasta sonidos, la envidia de Sherlock Holmes. Los rastros quedan sobreimpresionados sobre la pantalla, por lo que no resulta nada difícil seguirlos. Además, Geralt también puede escalar todo tipo de salientes, otra de las novedades de esta entrega. La verdad es que el sistema funciona regular y las animaciones del brujo no terminan de ser fluidas en estos casos.

SEGURO QUE SABÉIS QUE LAS ESCENAS DE SEXO son de lo más normal en *The Witcher 3* pero esos momentos subidos de tono no son los que consiguen que el juego sea una obra para adultos, que también. Lo más bestia lo encontramos en el propio desarrollo de las misiones y las situaciones que nos hace vivir, como abortos que acaban peor de lo que podríais imaginar, ritos satánicos que sí acaban tan mal como os podéis imaginar, despellejamientos, maltratos, etc. recordando mucho, algunos dirán que demasiado, a Juego de Tronos. Pero lo más satisfactorio es que muchas nos permiten completarlas de distintos modos, recurriendo a la violencia, a la negociación, la traición o el engaño, deparando resultados muy diferentes.

Además, nuestras decisiones tendrán notorias consecuencias en un universo que está en constante evolución, desde los lugares que despejamos de monstruos y que son poblados por la gente hasta encontrarnos de nuevo con aquel personaje al que no ayudamos y que ahora puede jugar un papel fundamental en nuestra contra.

Y todo eso sin una rueda de diálogos a lo *Mass Effect* que nos indique claramente cuál es la opción bondadosa y cuál es la malvada, por así decirlo. Por eso, muchas veces nos encontramos escogiendo la opción políticamente correcta para descubrir que nuestro interlocutor no muerde el anzuelo y desconfía más aún de nosotros por tomarle por tonto. Pese a que buena parte del tiempo lo pasamos o luchando o dialogando,

El tono adulto de Wild Hunt se deja notar en muchos aspectos

LO MÁS LLAMATIVO PUEDEN SER LAS ESCENAS DE SEXO, especialmente para los usuarios de consola, que viven una mayor falta de valentía que en PC, pero hay motivos mucho más importantes para que el juego reciba el PEGi +18, como asesinatos, ritos satánicos, lenguaje soez por todos lados, sangre, mutilaciones...



hay muchas más cosas que hacer en *Wild Hunt*, como las carreras de caballos (bastante simplonas), las peleas a puñetazo a limpio o jugar al Gwynt, un juego de cartas que nos tiene totalmente enganchados. Lo mejor, una vez más, no son todos esos pasatiempos, sino que muchas misiones ofrecen mecánicas nuevas, como buscar fantasmas con una lámpara mágica, pastorear a una cabra para devolverla a su dueño y hasta participar en una obra de teatro. Todo eso y mucho más es posible.

EL APARTADO TÉCNICO ES SOBERBIO, por mucho que nos encontremos con algunos bugs, con tiempos de carga demasiado largos al morir o cargar partida, y con algunos bajones en el frame rate. El "downgrade" gráfico del que todo el mundo habla existe pero, sinceramente, el nivel está muy por encima de lo que ha ofrecido el resto de compañías en las consolas de nueva generación por el momento. Temeria cobra vida ante nuestros ojos gracias a los efectos climatológicos (ciclo día/noche, lluvia, nieve, puestas de sol, viento meciendo los árboles, tor-

Vesemir

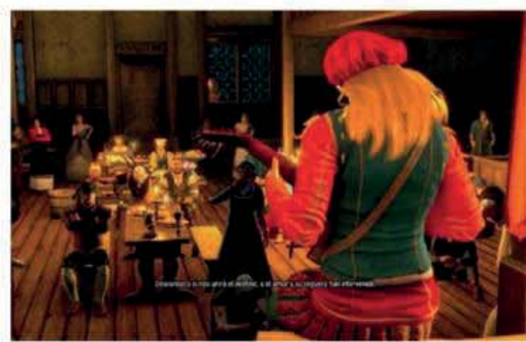
Es el brujo más viejo de todo el universo de *The Witcher*. Nos acompaña en alguna misión inicial.





LAS SEÑALES aumentan mucho las opciones de los combates. Podemos incinerar, ralentizar, protegernos, aturdir,... ¡La pera!





NO ES PERFECTA, PERO ES LA AVENTURA MÁS COMPLETA DE LOS ÚLTIMOS TIEMPOS





LA BELLEZA de los efectos y escenarios es brutal, desde los bosques y mares (izq) o los interiores (centro) hasta los modelos (dcha.)

Temeria y sus divertimentos

Aunque nuestra misión es muy importante y todo eso la verdad es que entre combate y combate o entre misiones secundarias siempre viene bien darle un descanso a Geralt y dejarnos seducir por otro tipo de divertimentos. Ya hay mucha variedad dentro de las propias tareas principales así que estos pasatiempos no hacen sino acrecentar las opciones:



LAS PELEAS a puñetazo limpio no sólo son muy divertidas sino que podemos ganar un pastizal apostando coronas. Eso sí, "apueste con responsabilidad".



LAS CARRERAS DE CABALLOS son algo simplonas pero los premios son los más jugosos ya que ganamos alforjas para poder cargar con más objetos.



EL GWYNT es un divertido y complejo (cuanto más lo jugamos) juego de cartas que nos tiene absolutamente enganchados. ¡Viva el gwynt!

mentas eléctricas, etc.), pero también gracias a los ciudadanos que la pueblan enfrascados en su quehacer cotidiano, sus ciudades de piedra, sus tétricas mazmorras...

En cualquier caso, durante nuestro viaje con Geralt la sensación es la de estar siempre viviendo un espectáculo gráfico pocas veces visto y muy bello. Pero si algo hace grande al juego, más allá de todas las cifras es lo variado y completo que resulta su desarrollo y, sobre todo, la increíble habilidad que tiene para sorprendernos en todo momento, por mucho que llevemos 100 horas jugándolo. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La cantidad y variedad de situaciones** que nos hace vivir, con lo que se hace casi imposible aburrirse.
- **El apartado gráfico,** pese a los fallos, es el mejor y más ambicioso de PS4 y One.

Lo peor

- **El sistema para escalar** falla bastante y da la sensación de que Geralt sea un torpe.
- **Los tiempos de carga** al morir o cargar partida son muy largos aunque al menos lo amenizan con consejos.

Alternativas

- **Dragon Age Inquisition** es una opción bastante similar aunque la calidad, sobre todo de las tramas es menor.
- **Bloodborne** es una experiencia rolera muy distinta pero la única que le hace sombra en PS4 y Xbox One.

GRÁFICOS Pese a los fallos son totalmente espectaculares. Lo más bonito que hemos visto en mucho tiempo.	94
SONIDO La banda sonora es genial aunque no está doblado al castellano y los subtítulos son demasiado pequeños.	90
DURACIÓN Más de 100 horas para pasártelo y casi 200 para hacerlo todo al 100%, como a nosotros nos gusta.	96
DIVERSIÓN La variedad de situaciones y la calidad de las tramas siempre nos guardan una sorpresa.	95
PUNTUACIÓN FINAL	95

Valoración

El trabajo de CD Projekt RED es absolutamente bestial. Su capacidad para crear un universo del que no queremos salir no tiene, a día de hoy, ningún rival en el mundo rolero. Absolutamente imprescindible para fans y no fans.

7 ■ Shooter ■ Nintendo ■ 1-8 jugadores ■ Castellano ■ 39,95 € ■ Ya disponible

Vídeo

Tráiler

Los shooters necesitaban color

SPLATOON



Los mayores rivales pictóricos desde Picasso y Matisse se dan por el tentáculo en el online más explosivo de Nintendo.

■ 'BRINCALAMAR' ES UN JUEGO ARCADE de estilo 8-bit y scroll vertical en el que hacemos saltar a un pequeño cefalópodo entre plataformas para llegar a la cúspide antes de que nos alcance el nivel del mar. Nota final: 100. Perdonad, somos unos merluzos, pero estamos tan enganchados al minijuego retro que ameniza la espera de las partidas online que casi nos olvidamos del pez gordo. *Splatoon* es el primer shooter de Nintendo EAD, único género que le faltaba por reinventar tras hacerlo con *Mario Kart*, *Smash Bros* y *Mario 64*, y el resultado es un originalísimo "splatter" de ambientación urbano-industrial y música electrónica protagonizado por los inklings.

Esta especie híbrida es capaz de esparcir pintura en su forma humana y transformarse en calamar para bucear en su tinta a través de suelos, rampas y paredes, una imaginativa mecánica que da pie al concepto multijugador más salvajemente divertido que ha pasado por un mando de la compañía desde *Goldeneye 007* y *Perfect Dark*, aunque aquí el objetivo no es matar, sino pintarle la cara a los rivales. ¿Qué esperabais de una ciudad llamada Cromópolis? Desde su vestíbulo accedemos a los combates amistosos y competitivos para 8 jugadores (4 contra 4), divididos en estilo Territorial (embadurnar más superficie que el equipo rival) y el frenético Pintazonas, un "captura la zona" a todo color.

→ COMBINAR LOS DISPAROS con las zambullidas para camuflarnos mientras cargamos el depósito de tinta es un arte que no se tarda en dominar, sobre todo cuando le pillamos el tranquillo al apuntado con giroscopio, cuyo control se puede sustituir únicamente por el stick derecho, bastante menos preciso. Se echa en falta la comodidad del "viejo" Wiimote y el nunchako, pero recomendamos la opción giroscópica, sobre todo si aumentáis la sensibilidad del sensor.

La aparente sencillez de *Splatoon* esconde un componente táctico muy satisfactorio gracias a la enorme cantidad de armas (más de 25), prendas y accesorios potenciadores que adquirimos con el dinero ganado en las batallas. Cuanto más compitamos y subamos de ni-





LAS ARMAS ESPECIALES son letales, pero si caes tú, puedes transportarte a la posición de un compañero tocándola en la táctil.



EL RODILLO es el Apocalipsis, aunque tiene desventajas: su ataque se reduce a salpicar y apenas puede pintar muros.



LAS ESPONJAS son la leche en escabeche: entíntalas para que crezcan, pero ojo, que la tinta enemiga las mengua.

Los modos que cortan el bacalao

El punto fuerte de *Splatoon* es el online. En Territorial, conquistar más porcentaje que el enemigo es la caña, pero hay incluso mayores piques en Pintazonas, donde debes cubrir un área durante 100 segundos. También está el Arena: un 1 vs 1 con GamePad y Wiimote + mando clásico.



A PARTIR DEL NIVEL 10 de experiencia, se abrirá el estilo Pintazonas junto al modo Competitivo, una liga que te mide con rivales de tu nivel.



LOS EVENTOS TEMPORALES nos permitirán elegir bando. El primero será el 20 de junio: perros o gatos; y el 27, rock o pop. ¿Y tú de quién eres?

2



3



SALVADOS POR LA CAMPAÑA

Bienvenido, Agente 3. Soy el Capitán Jibión (¡no limpio pescado!) y tu misión es detener a los octolings a través de cinco mundos:

1. EN DISTRITO PULPO usamos los llamados supersaltos para saltar de una zona a otra como en *Super Mario Galaxy*, y también entre las secciones de cada nivel. Toca el punto en el GamePad... ¡y a volar!

2. RECUPERA EL SILURO eléctrico que han robado los octarianos y reúne bolas de caviar para mejorar la capacidad de tu depósito, cadencia de tiro o radio de tus bombas.

3. DERROTA AL JEFE de cada uno de los cinco mundos, pero asegúrate de encontrar el pergamino oculto en cada nivel.

vel a nuestro inkling, mayor arsenal desbloqueamos, desde las fiables pistolas lanzatintas hasta la Salpicadora 2000, pasando por cargatintas de francotirador o los temidos rodillos. Estas cilíndricas armas de destrucción masiva no sólo pintan más superficie que el presentador de Bricomanía, sino que desintegran a los rivales con solo tocarlos, mientras que los fusiles de "sniper" tardan bastante en cargar. Este notable desequilibrio se compensa por las armas secundarias (desde bombas de proximidad hasta duchas de tinta) y especiales, que se activan cuando su medidor de tinta está al máximo: escudos defensivos, bazukas, megáfonos o tornados que desatan la mayor locura, aunque su efecto dura lo Justino, como el gato dormilón de la plaza.

→ LA ESTRATEGIA MÁS EFICAZ es formar un equipo equilibrado donde cada uno asuma su papel, de forma que dos disparen, otro se centre en pintar y el cuarto les cubra desde una plataforma elevada para liquidar al enemigo. Sin embargo, ▸▸



Cromópolis tiene un color especial

La plaza es un punto de encuentro para inklings de todo el mundo a lo *Nintendo Land*, y sirve como hall para los diferentes modos.



LA ZONA COMERCIAL parece la calle Serrano: ropa, sombreros, zapatos, gafas, pulseras, etc. Eso sí, no dejéis que Adolfrito "meta la gamba" al cobraros.



ERI ES UN... ¿EMO? que nos consigue cualquier cosa que se nos antoje: encárgale cualquier prenda de otro inkling y podrás comprársela cuando la reciba.



LOS DIBUJOS DE MiiVERSE aparecerán como grafitis en los muros y carteles publicitarios de las vallas. Un detalle genial para personalizar la ciudad.



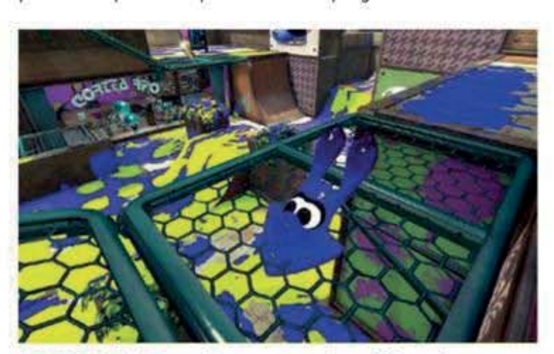
EL MINI ROBOT que recorre la pared es tan puñetero que se encarga de borrar lo que pintamos... ¡y es invencible!



EL MODO CAMPAÑA combina acción, plataformas y una pizca de exploración para hallar los pergaminos ocultos.



ESO QUE EXPLOTA es un pez globo; dispárale y reventará impregnándolo todo de tinta para revelar zonas invisibles.



COMO CALAMAR puedes atravesar las rejillas mientras saltas: una gozada que además te resultará muy útil.



LOS FRANCOTIRADORES deben apostarse en superficies altas para controlar su zona: tardan en cargar, pero no veas cómo atizan.

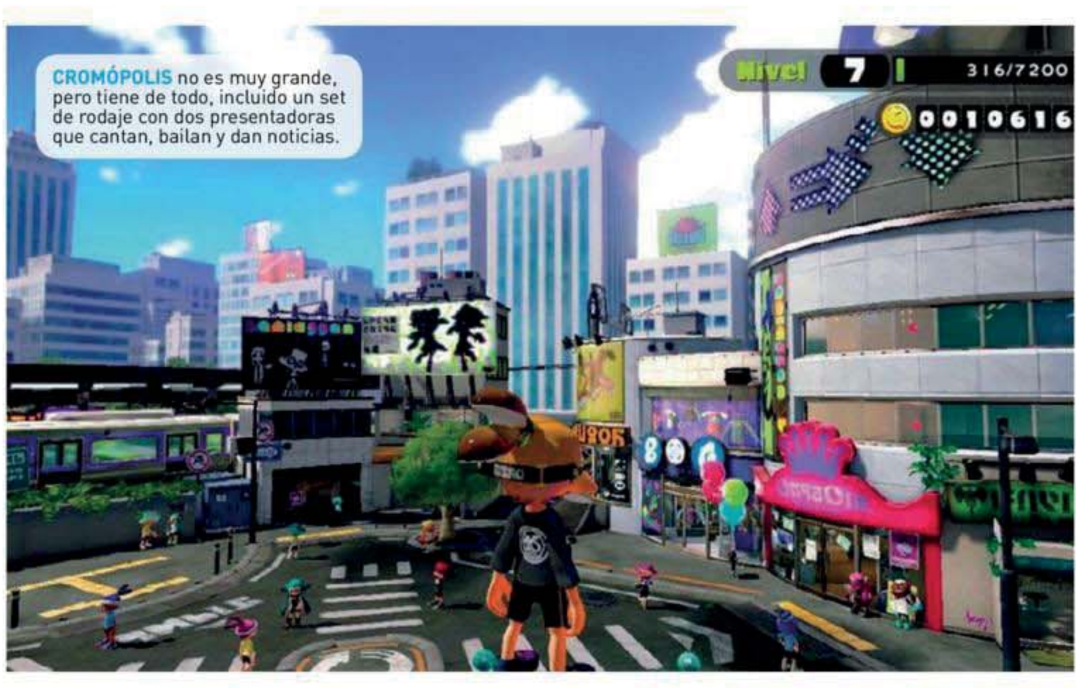
Inklings

Esta raza de niños mutables en calamares lleva siglos enfrentada a los octarianos, una civilización de malvados pulpos. ¿Cuál de las dos quedará "ex-tinta"?

es una lástima que sus creadores hayan tomado la decisión de eliminar el chat de voz para evitar insultos ("¡eres un manta raya!"), pues habría rematado una experiencia casi perfecta, gracias a la extraordinaria fluidez del online y la ausencia total de lag, al margen de los típicos mensajes puntuales por saturación del servidor.

Nos habría gustado, eso sí, poder cambiar de arma sin tener que abandonar la sala, pero el aspecto más criticable es la escasez de mapas incluidos de serie en el juego. Aunque la cifra aumentará muy pronto con actualizaciones gratuitas, 5 mapas resultan muy insuficientes, más aún si los comparamos con los 32 circuitos iniciales de *MK8*, por poner un ejemplo reciente. *Splatoon* es un título abierto a contenidos futuros, pero lo que hemos analizado a fecha de hoy es un aperitivo de sushi a la espera del pulpo entero.

POR ÚLTIMO, LA CAMPAÑA es el modo ideal para misántropos, una estupenda historia de guerra entre moluscos que nos ha sorprendido por sus más de 25 niveles de creciente extensión, dificultad y, sobre todo, variedad de ideas:



CROMÓPOLIS no es muy grande, pero tiene de todo, incluido un set de rodaje con dos presentadoras que cantan, bailan y dan noticias.



YA A LA VENTA EN GAME

Con exclusiva **MOCHILA DE REGALO**





Quien tiene un amiibo...

Estamos ante el título que más se beneficia de sus amiibo, pero sólo funcionará con una de estas: inkling chico, chica o calamar.



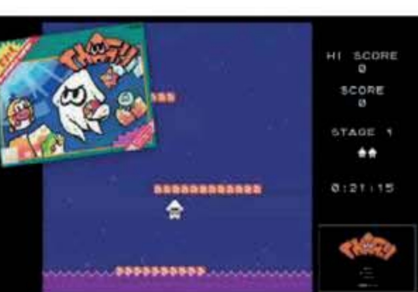
ACUDE AL BLÍSTER gigante al sureste de la plaza y coloca tu amiibo sobre el lector NFC del GamePad para integrarla.



DESBLOQUEARÁS un pack de contenidos con cada una, como vestimentas y nuevos retos que abrirán más minijuegos retro.

■ *SPLATOON* RESERVA SU MEJOR CAVIAR PARA LAS FUTURAS ACTUALIZACIONES ■





LA RECREATIVA es puro amor retro; aquí puedes jugar con calma a los adictivos minijuegos del "modo espera", ¡y hay uno de voley calamar!

esponjas que crecen al absorber tinta, canales transportadores, propulsores, plataformas invisibles y, por supuesto, jefes made in Nintendo que lucen "ca-la-mar" de bien. De nuevo, podremos desbloquear nuevos retos con las tres figuras *amiibo*, con lo que Nintendo parece haber adoptado definitivamente las virtudes de la industria en terreno online pero también sus vicios: lanzar un juegazo a medias mientras esperamos sus actualizaciones y DLCs "amiistosos". Aun así, el mayor vicio para Wii U se llama *Splatoon*, y eso que aún no está todo el "pescao" vendido. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **La estabilidad online** y el concepto del "calamuflaje" permiten una experiencia extremadamente divertida.

■ **La variedad de armas**, accesorios y prendas para personalizar al personaje.

Lo peor

■ **La cantidad de mapas** inicial es muy escasa, aunque se ampliará de forma gratuita.

■ **El desequilibrio** del arsenal da ventaja al rodillo y a las pistolas sobre los rifles de tipo francotirador.

Alternativas

• **Mario Kart 8** es el único que le alcanza en locura multijugador; aunque le supera en contenido inicial.

• **Super Smash Bros** como multijugador local, pero Splatoon le da mil vueltas a su inestable online.

■ **GRÁFICOS** Las físicas y reflejos de la pintura están trabajadísimos sin que se aprecie ni un solo lag. Una fiesta de color. **91**

■ **SONIDO** Sus "melodías" electrónicas son lo más extravagante e hipnótico que ha compuesto Minegishi. Los SFX de la tinta. **85**

■ **DURACIÓN** La campaña ronda las 7 horas y el online es infinito, pero sus 5 mapas iniciales es más sushi que pulpo. **76**

■ **DIVERSIÓN** Muy adictivo, fresco y retador, aunque algunas armas "destiñan" más que otras. Adrenalina a borbotones. **93**

PUNTUACIÓN FINAL 90

Valoración

Splatoon es una razón para tener una Wii U. La experiencia online más fluida, frenética y divertida de Nintendo junto a *MK8*, sólo lastrada por la limitación inicial de contenido y la ausencia de chat online. Un vicio que ganará con las actualizaciones.

3 ■ Velocidad ■ Slightly Mad Studios (Bandai Namco) ■ 1-16 jugadores ■ Castellano (sólo textos) ■ 71,99 € ■ Ya disponible



TRAS LA SAGA *SHIFT*, Slightly Mad Studios regresa al asfalto con un título que ha financiado y testeado una comunidad de 80.000 usuarios.







SIMULADOR DE ALTO OCTANAJE

Cuenta con diversas ayudas para dulcificar la entrada a los novatos, pero *Project CARS* es un simulador exigente y lleno de posibilidades:

1. SÓLO HAY 65 COCHES DE SERIE, pero se incluyen muchas categorías automovilísticas: karting, utilitarios, turismos, supercoches, prototipos, monoplazas, coches clásicos... Todos están desbloqueados de serie, de modo que no hay que comprarlos con dinero.

2. EL CONTROL es muy configurable y hay un sistema de reglajes que resulta realmente abrumador, pues permite hacer ajustes en los neumáticos, los frenos, la aerodinámica, la alineación, la suspensión, el diferencial... Al lado de cada parámetro se explica lo que supone hacer modificaciones en él.

3. EL SISTEMA DE DAÑOS incluye tanto desperfectos como averías aleatorias, aunque se pueden desactivar. Hay que tener cuidado, pues, por ejemplo, si es de noche y destrozamos los faros, la carrera se nos pondrá imposible.

Velocísimo culto al automovilismo

PROJECT CARS

Slightly Mad Studios se ha tomado con calma la puesta a punto de su bólido más ambicioso, con varios retrasos de por medio, pero la espera ha merecido mucho la pena.

■ **TRAS MUCHOS RETRASOS,** el semáforo de *Project CARS* se ha encendido finalmente, y nos ha dejado un carrerón que muchas compañías dedicadas al género de la velocidad tendrán que revisar en lo venidero. El juego de Slightly Mad Studios desprende pasión por la competición y, a diferencia de otros títulos, tiene casi todas sus opciones abiertas desde el primer minuto, pues no hay que comprar los coches ni tampoco piezas.

El modo Historia nos invita a crearnos un piloto y competir en la disciplina que queramos, fichando por diversas escuderías. Si queremos, podemos empezar en karting e ir ascendiendo, pero se puede comenzar en la disciplina que se quiera. Eso tiene su lado bueno y su lado malo. Por un lado, se evita que tengamos que jugar decenas de horas para poder pilotar los mejores coches; por otro, se pierde un poco el sentido de progresión, pues no existe la típica estructura de "eventos superados" o "pendientes", sino que se nos obliga a participar en la competición que el calendario marque en cada momento o en alguna de las secundarias, que son muchas.

➔ **EL CONTROL ES CLAVE** en un simulador de conducción, y *Project CARS* brilla con luz propia. Quizás no es tan escrupulosamente realista como los simuladores más puros de PC, pero a nosotros el manejo nos parece que está un paso por delante de



Audi R18

El coche más exitoso de las últimas ediciones de las 24 Horas de Le Mans es una de las grandes estrellas del juego, con su sistema de propulsión híbrido.





LA IA se puede ajustar entre once niveles. En los más altos, los rivales son muy agresivos y resulta difícil llegar al podio.



LOS DISEÑOS DE LOS COCHES varían ampliamente entre las distintas escuderías. No se ha incluido ningún editor.



PUEDEN JUNTARSE HASTA 45 COCHES en una misma carrera, según el circuito y la disciplina, lo cual es una auténtica salvajada.

Carreras muy condicionadas

El potente apartado técnico de *Project CARS* no es algo meramente estético, sino que tiene una incidencia determinante en la jugabilidad. El ciclo día-noche y la meteorología, ambos dinámicos, obligan a aprenderse al dedillo cada pista, pues la visibilidad se ve tremendamente afectada.



LA ILUMINACIÓN es gloriosa. Correr de noche es toda una experiencia, pero también lo es hacerlo al alba o de tarde, con los rayos de sol cegándonos.



LA METEOROLOGÍA presenta muchos grados de nubosidad, lluvia, tormenta y niebla. El "spray" que generan los coches de delante está muy logrado.



LAS LOCALIZACIONES SON 32, de modo que, contando las variantes, hay más de 80 trazados en los que correr. Hay tanto circuitos clásicos (Monza, Mónaco, Spa, Le Mans, Brno, Bathust, Imola, Laguna Seca) como pistas de karting (Chesterfield, Glencairn, Greenwood) y carreteras por paisajes naturales.



Gran Turismo y *Forza Motorsport*. Es cierto que sólo tiene 65 coches de serie, en su mayoría reales, pero hay que decir que, aun así, se cubren múltiples disciplinas del automovilismo, cada una con sus reglas (paradas en boxes obligatorias, puntos para la "pole position"), y que hay 32 localizaciones.

El apartado técnico nos ha sorprendido gratamente. Parecía que la versión de consolas podía sufrir, pero ha resultado ir muy fluida y la cantidad de detalles, con el ciclo día-noche y la lluvia por bandera, cautiva. Por fin hay un simulador de peso en la nueva generación. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Tiene opciones** para dar y regalar, con un control que engarza con el ciclo día-noche y con meteorología variable.
- **Las 32 localizaciones,** con sus variantes, dejan un inmejorable sabor de boca.

Lo peor

- **Sólo tiene 65 coches,** y el modo Carrera presenta una estructura que no transmite sensación de progresión.
- **Hay "bugs" aleatorios,** como fallos en las paradas en boxes, y el online da tirones.

Alternativas

- **Forza Horizon 2,** en Xbox One, es un juegazo, aunque es de mundo abierto.
- **Forza Motorsport 5** va escaso de circuitos, pero es una gran opción en One.
- **Gran Turismo 6,** en PS3, es lo más parecido que existe.

GRÁFICOS Ciclo día-noche, lluvia, físicas, hasta 45 coches en pista... Sólo se echan en falta más detalles de ambiente.	91
SONIDO Los rugidos de los motores atrapan y hay un ingeniero que da datos, aunque está en inglés y se prodiga poco.	90
DURACIÓN Pese a su cuestionable estructura, el modo Historia ofrece cientos de eventos y hay tanto online como retos.	93
DIVERSIÓN El control es fantástico, y se han incluido opciones que no siempre están en el género, como los repostajes.	93
PUNTUACIÓN FINAL	**93**

Valoración

Project CARS es el primer simulador de postín para la nueva generación. Todo lo que ofrece, tanto en el campo visual como en el jugable, marca un camino a seguir en el género para los próximos años. *GT* y *Forza* cuentan ya con un rival que va a toda velocidad.


LA CANTIDAD DE DISCIPLINAS es enorme, aunque no llega al extremo de *Gran Turismo*, donde los rallies también tienen sus pequeños momentos de gloria.


LA VERSIÓN PARA Wii U sigue sin tener fecha oficial. Slightly Mad lleva mucho tiempo sin hablar de ella y no sería de extrañar que acabara por cancelarse.

Acelerón generacional

***Gran Turismo* y *Forza Motorsport*, los simuladores por antonomasia en consolas, harían bien en fijarse en el espejo de *Project CARS*, que ha marcado la "pole position" con un excelente tiempo de vuelta.**

PS4 Y XBOX ONE han tardado en arrancar, pero ya empiezan a tener títulos por los que merezca la pena tenerlas, sin medias tintas intergeneracionales. Tal es el caso de *Project CARS*, un juego que llevaba ya cuatro años en desarrollo y que se ha hecho de rogar, con hasta tres retrasos acumulados en los últimos meses. Por suerte, ya rueda por el asfalto y, aunque no se ha librado de tener pequeños fallos en su lanzamiento, la espera ha merecido la pena.

La nueva generación estaba huérfana del subgénero de la simulación, con la única excepción de *Forza Motorsport 5*, que, pese a ser muy bueno, pecó de salir demasiado pronto, lo que se tradujo en una cantidad de circuitos poco menos que irrisoria. Sin embargo, el juego de Slightly Mad Studios ha cubierto ya ese vacío y, al mismo tiempo, ha sentado varios estándartes que sus rivales venideros no deberían ignorar. Turn 10 Studios, ¡no queremos *Forza Motorsport 6* sin ciclo día-noche ni lluvia! Polyphony Digital, ¡olvidaos ya de los malditos coches estándar que venís arrastrando desde los tiempos de PS2! Haced *Gran Turismo 7* desde cero, aunque sea con una versión Prologue para finales de 2015.

JUNTO CON FORZA HORIZON 2, *Project CARS* es uno de los mejores juegos que se pueden disfrutar ahora mismo en la nueva generación, lo cual habla muy bien del género de la velocidad, que es de los que mejor se están adaptando a las características técnicas de las nuevas máquinas (para muestra, está también *DriveClub*, aunque, como juego, está varios escalones por debajo). Con tanto retraso y sabiendo que el juego había sido desarrollado en PC, donde es una bestia gráfica, y que la beta que habíamos probado hace unos meses hacía gala de un "popping" flagrante y una IA alocada, nos daba miedo lo que pudiera salir, pero los temores estaban injustificados.

Project CARS es uno de los imprescindibles de 2015, y ya estamos deseando ver cómo le replican sus competidores. El motor está de enhorabuena.

"SIMCADE"

El riesgo de las palabras.
El subgénero de la simulación tiene su mayor base en PC, con juegos como *iRacing* o *Assetto Corsa*. Los usuarios de esos juegos se llevan las manos a la cabeza cuando se califica a *Project CARS* como un "simulador". Si hablamos desde la perspectiva de un usuario medio de consola, desde luego que lo es, aunque las físicas sean más amables que en esos títulos.

LOS DLC

¿Modelo Forza o modelo GT?
En el futuro, habrá más contenidos, pero aún no se conoce la política comercial. En *Forza 5*, los circuitos eran gratis y los coches, de pago, mientras que en *GT6* todo era gratis. ¿De quién tomará ejemplo Slightly Mad? ¿Abrirá otra vía, con hipotéticos circuitos de pago?



PROJECT CARS, FORZA HORIZON 2 Y DRIVECLUB HABLAN MUY BIEN DEL GÉNERO DE LA VELOCIDAD EN PS4 Y ONE



Trazando **el camino**

Éste puede ser un buen año para la simulación, pues en el E3 deberían mostrarse *Forza 6* y *Gran Turismo 7*. ¿Incluirán estas características de *Project CARS*?

1



REGLAJES. No hay tuneo ni adquisición de accesorios, pero, a cambio, la cantidad de ajustes que se pueden hacer en la puesta a punto es brutal, pensada para los entendidos.

2



BOXES. Los repostajes y los cambios de neumáticos les dan un toque estratégico a las carreras. La temperatura de las ruedas es un factor que hay que tener muy en cuenta.

3





SESIONES. Hay entrenamientos libres, sesiones de clasificación e incluso warm up. Es posible quedarse en el garaje y mirar tanto la tabla de tiempos como las vueltas de los rivales.

4

PROCESIÓN DE COCHES. Puede haber hasta 45 vehículos en el asfalto, sin ralentizaciones. Esto permite introducir el condicionante de los pilotos doblados en las pruebas largas.

5



RESISTENCIA. Hay carreras de veinticuatro horas, aunque es posible bajar la duración con total libertad. Se echa en falta que haya una opción para poder guardar la partida.

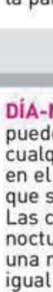
6



CIRCUITOS. La cantidad de pistas es clave en un juego de carreras, y aquí hay 32 lugares, dentro de los cuales puede haber variantes muy distintas (como Le Mans y Nurburgring).

7





DÍA-NOCHE. Se puede correr a cualquier hora en el circuito que se quiera. Las carreras nocturnas son una maravilla, igual que ver amanecer o atardecer en plena prueba.

8



LLUVIA. No sólo incide en el control del coche, sino también en la visibilidad, sobre todo al ir en grupo. Eso sí, cuando deja de llover, el asfalto tarda demasiado poco en secarse.

9



PERSPECTIVAS. Además de las típicas cámaras, hay una en el casco y otra del habitáculo que son increíbles. A ver si *GT* toma nota y se olvida de sus coches "estándar" sin diseño interior...

10



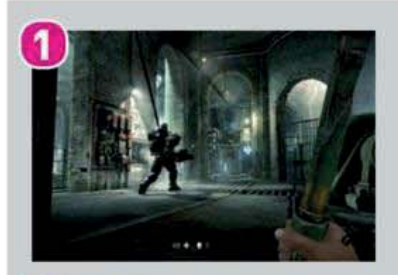
INGENIERO DE PISTA. El piloto profesional Ben Collins le ha puesto su voz al ingeniero, que nos avisa de cuándo entrar en boxes, de las diferencias de tiempo o de los daños del coche.

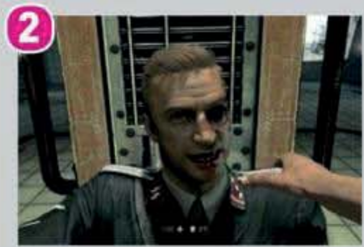






LOS TIROTEOS SALVAJES contra enemigos muy resistentes (e inteligentes) disparan los niveles de adrenalina en *The Old Blood*.







PURO ESTILO WOLFENSTEIN

En un terreno tan saturado como el "shooter" en primera persona, se agradece que *Wolfenstein* (tanto *New Order* como *The Old Blood*) utilice un enfoque tan personal, que reinventa mecánicas clásicas.

1. ACCIÓN Y SIGILO se combinan en una fortaleza, con un diseño que mezcla la simbología nazi con tecnología ficticia... de los años 40.

2. HAY MOMENTOS DRAMÁTICOS y escenarios "narrativos" en los que B.J. se disfraza de oficial o de camarero. Pero nunca se pierde el humor salvaje.

3. LOS MUERTOS VIVIENTES regresan a la saga después de *Wolfenstein The New Order*. Su presencia (junto a los guiños repartidos por el juego, como la escopeta de cañones recortados) nos devuelve a otros FPS clásicos.

Blazkowicz regresa al frente

WOLFENSTEIN THE OLD BLOOD

Esta breve precuela de *Wolfenstein The New Order* recupera todas las virtudes del original, y añade un ingrediente infalible: ¡zombis!

LA HISTORIA ALTERNATIVA en que los nazis ganaron la Segunda Guerra Mundial sigue dando mucho de sí. Ahora revisitamos este universo, a través de 8 capítulos ambientados justo antes de lo que ocurría en *Wolfenstein The New Order*. De nuevo encarnamos al soldado B.J. Blazkowicz, que debe colarse en el castillo Wolfenstein para conseguir unos documentos de la división sobrenatural de las SS "por las malas".

El desarrollo del juego recupera elementos de los "shooter" de la vieja escuela, como la posibilidad de cargar con un arsenal casi ilimitado, o la necesidad de recoger botiquines y piezas de armadura para mejorar nuestra salud y blindaje. El sistema de juego también es una actualización perfecta, como *The New Order*, con enemigos finales, zonas de infiltración y pequeños tramos a bordo de vehículos (lanchas de propulsión eléctrica, un teleférico o un "mecha"). Sin descuidar momentos narrativos que recuerdan a la brillante secuencia del tren que vivimos en el juego anterior.

LOS ELEMENTOS SOBRENATURALES son la principal novedad de esta entrega. Además de contar con una tecnología superior, esta vez los nazis han levantado un ejército de muertos vivientes, lo que añade una nueva perspectiva a la segunda mitad de este FPS. Sin embargo, no marca las diferencias con lo que vivimos en el juego anterior, y más bien parece una ampliación o un DLC.

Ese es precisamente el talón de Aquiles de *The Old Blood*. Aunque se ha puesto a la venta como un

Rudi Jäger

Es uno de los enemigos más duros -y más personales- que nos cruzamos en el juego. Sufre una "interesante" transformación.

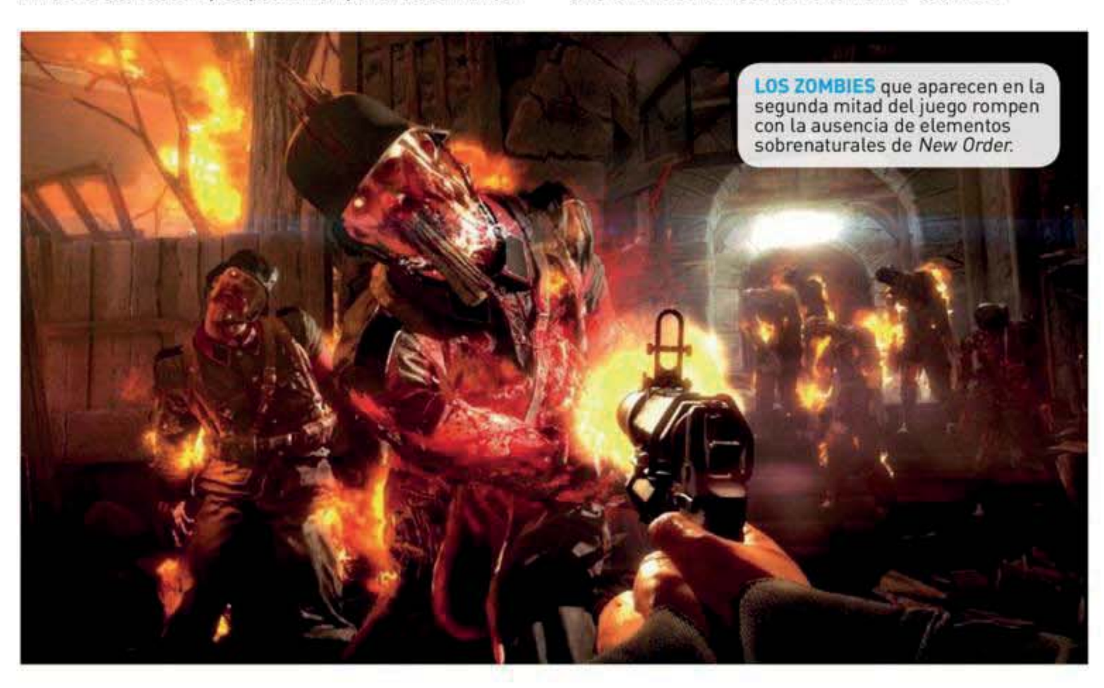




LAS ARMAS POSEEN UN DISPARO ESPECIAL (como la mira o el silenciador) y se pueden empuñar a dos manos.



EL ASPECTO GRÁFICO sigue tan impresionante como hace un año. El diseño histórico "alternativo" es brutal.



LOS ZOMBIES que aparecen en la segunda mitad del juego rompen con la ausencia de elementos sobrenaturales de *New Order*.

La maquinaria de guerra nazi

Los tiroteos a pie están salpicados por el uso de algunos vehículos de guerra. Además de un nivel en teleférico (homenaje a la película El desafío de las águilas, con Clint Eastwood) podemos tripular una lancha "sobre raíles" o pilotar libremente un enorme robot acorazado.



LAS LANCHAS ELÉCTRICAS del castillo Wolfenstein están armadas con ametralladoras de posición que podemos desmontar y trasladar.



EL "MECH" DE 1946 nos permite derribar puertas y machacar zombies a puñetazos... si no consiguen trepar hasta la cabina.

EL PRIMER WOLFENSTEIN 3D se puede jugar en una secreta del castillo. No es la única curiosidad para nostálgicos que nos hemos encontrado repartidas por los ocho capítulos de *Wolfenstein The Old Blood*. También hay guiños a los primeros *Doom* e incluso a *Skyrim*.



título independiente (eso sí, con un precio reducido) su escasa duración (se puede terminar cómodamente en poco más de 5 horas) y los extras que incluye (coleccionables, retos contrarreloj y la posibilidad de jugar el primer *Wolfenstein 3D* en una zona oculta) no le dan entidad suficiente.

Su ambientación alternativa, un apartado técnico muy notable y las mecánicas de juego tradicionales (unidos a un sentido del humor "tarantiniano") nos convencen, y sus tiroteos son muy emocionantes, pero se queda "corto" como juego independiente. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Es muy divertido** y actualiza perfectamente las mecánicas de los FPS clásicos.
- **Los guiños** a juegos legendarios de Id, como *Doom* o *Wolfenstein 3D*, repartidos por el desarrollo.

Lo peor

- **Es corto** y no tiene multijugador, extras jugosos ni finales alternativos.
- **Los mejores momentos** estan "muy inspirados" en algunos tramos de *Wolfenstein The New Order*.

Alternativas

- **Wolfenstein The New Order** utiliza la misma fórmula, pero con mejor ritmo y duración.
- **Zombie Army Trilogy** aplica las mecánicas de la saga *Sniper Elite* a combatir contra una horda de muertos vivientes, pero es más flojo.

GRÁFICOS Modelos muy sólidos (en particular los rostros) y escenarios que mejoran a partir de la mitad del juego.	88
SONIDO Excelente doblaje (castellano con frases en alemán) y una buena banda sonora tipo años 50.	90
DURACIÓN Se acaba en unas cinco horas y los extras no son especialmente atractivos para repetir la campaña.	70
DIVERSIÓN Tiroteos salvajes, un humor muy especial y momentos "tensos": una combinación explosiva.	89
PUNTUACIÓN FINAL	**75**

Valoración

Hace un año *The New Order* nos dejó un gran sabor de boca, por su reinterpretación de las mecánicas clásicas de FPS con humor y un gran apartado técnico. *The Old Blood* ofrece más de lo mismo; más corto, pero a precio reducido.







PUZLES ROLEROS

Puzzle & Dragons es una acertada combinación de puzles y rol, en la que nuestro equipo de monstruos ataca en función de nuestra habilidad juntando orbes.

1. ARGUMENTO. En *Z*, el primero de los juegos que incluye este pack, seguimos una trama muy estilo *Pokémon*, mientras que en la edición *Mario* sólo hay que superar niveles hasta rescatar a Peach.

2. MAZMORRAS. Los niveles incluyen distintas rutas, y se van volviendo más complejos a medida que avanza cada juego.

3. PUZLES. Hay que unir un mínimo de tres orbes iguales para que nuestras criaturas ataquen.

7 ■ Puzle / Rol ■ GungHo Online Entertainment ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 29,95 € ■ Ya disponible

Tráiler | Vídeo



PUZZLE & DRAGONS Z apareció en Japón hace ya año y medio, mientras que la edición Mario acaba de salir también allí.

Puzles y rol con fontanero invitado

PUZZLE & DRAGONS Z + SUPER MARIO BROS. EDITION

Uno de los mayores fenómenos de Japón aterriza en las 3DS europeas, y lo hace en un dos por uno muy atractivo.

■ **TRAS ARRASAR EN JAPÓN CON EL TÍTULO ORIGINAL** para smartphones, sus creadores han dado un paso más allá llevando esta fórmula a consola. Mientras que en móviles se veían limitados por el formato free-to-play con microtransacciones, en 3DS se han liberado de todo eso y han podido desplegar más apropiadamente el potencial del concepto Puzzle & Dragons, y así han creado un par de juegos más completos, sólidos y placenteros.

→**AUNQUE EN JAPÓN SE VENDEN POR SEPARADO,** a nosotros nos llegan los dos *Puzzle & Dragons* de 3DS en un mismo pack. Ambos se asientan sobre las mismas mecánicas, que destacan por ser una combinación entre puzles y rol. A medida que avanzamos a través de las mazmorras, nos encontramos enemigos de todo tipo, y para atacarles hay que hacer un buen uso de las esferas que aparecen en la pantalla táctil. Si conseguís juntar tres o más orbes del mismo color (en horizontal o vertical), vuestros monstruos de esa afinidad ejecutarán un ataque basado en el elemento en cuestión.

Y es que el coleccionismo de monstruos tiene una gran presencia, y la influencia de *Pokémon* se nota en todo momento, con más de 250 criaturas reclutables en *Z* y más de 80 en la edición *Mario*. Y hablando de la versión *Z*, hay que

Dragones →

La edición *Z* se desarrolla en Dragomacia, donde humanos y dragones coexisten.





LAS MAZMORRAS están infestadas de enemigos, y tendréis que derrotarlos a todos con el poder de los orbes.



EN LA EDICIÓN MARIO accedemos a los niveles a través de un mapamundi inspirado por los *New Super Mario Bros.*



PARADOX es una malvada organización que planea sumir en el caos a Dragomacia, el continente de la aventura.



CIUDAD ZED es un escenario clásico de los juegos de rol, en el que podéis hablar con personajes y recibir misiones.

Cinco elementos

Hay cinco elementos distintos en *Puzzle & Dragons*. El agua vence al fuego, el fuego a la madera, y la madera al agua. Y luego están la luz y la oscuridad, que son fuertes la una contra la otra. Cada esfera y cada monstruo responde a uno de estos cinco elementos básicos.



TODOS LOS ENEMIGOS son de un elemento concreto, al igual que nuestros propios monstruos. Juntad los orbes que más daño les hagan.



ADEMÁS DE LOS CINCO elementos básicos, también hay orbes con forma de corazón. Los combos con ellos os restauran salud.

■ AMBOS JUEGOS SE ASIENTAN SOBRE LAS MISMAS MECÁNICAS DE PUZLES Y ROL ■



EN LA SUPER MARIO BROS. EDITION, todos los elementos están extraídos del universo del fontanero. Nos enfrentamos a goombas, koopas y todo tipo de enemigos clásicos, a los que también podemos reclutar, y los orbes están representados por power-ups de Mario.





destacar que acentúa mucho más los elementos roleros del original de móviles, al incluir un argumento definido y una ciudad en la que podéis hablar con muchos personajes y realizar un buen número de tareas opcionales. Sin embargo, la trama nos ha parecido algo floja, y es poco más que una excusa para ir de una mazmorra a otra, aunque al menos hay algunos diálogos divertidos entre nivel y nivel.

La *Super Mario Bros. Edition* es mucho más directa, y en ella simplemente hay que ir al rescate de Peach sin interrupciones argumentales de por medio. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Dos juegos en uno,** y ambos muy extensos y con un gran número de niveles.

■ **Buen sistema** de puzles y monstruos, que anima a entrenar criaturas y encadenar combos.

Lo peor

■ **Puede ser repetitivo,** sobre todo para jugar en sesiones largas.

■ **El argumento de Z** no tiene mucho gancho, aunque al menos sirve como respiro entre tanta mazmorra.

Alternativas

• **Pokémon.** Es la alternativa más lógica, ya sea en sus ediciones X e Y o en los remakes *Rubí Omega* y *Zafiro Alfa*.

• **Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars.** Otro juego reciente con el fontanero en el que los puzles son la clave.

■ **GRÁFICOS** Son muy sencillos, en especial los de la edición Z, que más bien parecen los de un juego de GBA.	68
■ **SONIDO** Las melodías de Z no destacan pero son correctas. Las de la edición Mario son las suyas de siempre.	75
■ **DURACIÓN** Dos juegos muy largos, con tal cantidad de niveles y secretos que os pueden durar varios meses.	93
■ **DIVERSIÓN** El sistema de orbes y monstruos engancha mucho, aunque en partidas largas puede hacerse repetitivo.	82
PUNTUACIÓN FINAL	**80**

Valoración

Tenéis puzles roleros para rato con estos dos extensos juegos. Si os gustan las mecánicas al estilo *Pokémon* y los puzles tipo Match 3, este recopilatorio os enganchará y es una opción muy recomendable para vosotros.







BATALLAS ESTRATÉGICAS

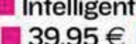
Estrategia por turnos con elementos de shooter en tercera persona.

1. BATALLAS. Cada misión está dividida en sectores (por lo general, dos o tres). Combatís contra los alienígenas con un grupo de hasta cuatro agentes.

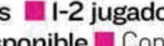
2. PUNTUACIONES. El juego es muy rejugable, y parte de la gracia es mejorar vuestras puntuaciones en cada misión. ¡Hay recompensas!

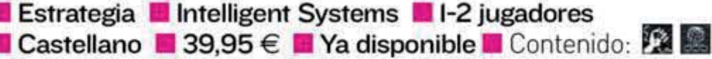
3. ARGUMENTO. La trama está narrada a través de secuencias con estética cómic. Hay una influencia directa de los cómics norteamericanos de los años 60 ("Edad de Plata de los Cómics"), así como de las obras steampunk (subgénero de la ciencia ficción).











Estrategia · Intelligent Systems · 1-2 jugadores · Castellano · 39,95 € · Ya disponible · Contenido:





LOS AGENTES DE S.T.E.A.M. están muy bien elegidos, y cada uno tiene puntos fuertes muy definidos para el combate.

Estrategia por turnos y a vapor

CODE NAME: S.T.E.A.M.

Personajes literarios creados hace más de un siglo son ahora soldados de élite que hacen frente a una invasión extraterrestre.

INTELLIGENT SYSTEMS, CREADORES DE *Fire Emblem* y *Advance Wars*, nos traen su nueva y ambiciosa apuesta por la estrategia en 3DS. Esta vez la acción también está presente, y controlamos un elenco de extravagantes soldados de élite que luchan contra una invasión alienígena a finales del siglo XIX de un mundo alternativo, en el que la tecnología basada en el vapor ha permitido la creación de todo tipo de armas y vehículos. Así dicho suena a ida de olla... pero olla de vapor, claro.

Y LA COSA NO ACABA AHÍ, porque el mismísimo Abraham Lincoln (16º presidente de los Estados Unidos) es el jefe de la unidad: S.T.E.A.M. (Sección de Tropas de Élite contra Amenazas Mundiales). Este grupo militar está principalmente compuesto por 12 agentes jugables (además de 4 de *Fire Emblem* desbloqueables por amiibo), todos ellos extraídos de obras literarias y folklore de la época. El primero de ellos, Henry Fleming, está inspirado por el protagonista de *El Rojo Emblema del Valor*, una célebre novela ambientada en la guerra civil estadounidense. También controlamos a personajes de *El Mago de Oz*, *Moby Dick*, *Peter Pan* y de la obra de H.P. Lovecraft, en la cual además se inspiran los enemigos alienígenas. Todos estos elementos forman una ambientación muy especial y llena de personalidad.

La jugabilidad toma elementos tanto de los juegos de estrategia de la propia Intelligent Systems como de aquel genial *Valkyria Chronicles* de Sega para PS3. En cada sector del juego movemos por turnos a nuestros personajes, con distin-



Abraham Lincoln

Fingió su muerte en el teatro para fundar la unidad S.T.E.A.M.





LAS ESCENAS que narran el argumento muestran claras influencias de los cómics norteamericanos y el steampunk.



CADA NIVEL tiene distintos objetivos. Por ejemplo, aquí hay que escoltar a la reina Victoria del Reino Unido.



EN ALGUNOS NIVELES podemos pilotar vehículos especiales, a cada cual más sorprendente y devastador.



EL MULTIJUGADOR es de 1 contra 1, e incluye tres modalidades con distintas reglas, tanto local como online.

Armas para todos los gustos

Cada arma gasta un número determinado de puntos de vapor al usarla: por lo general, cuanto más potente es más vapor requiere. Además del arma principal de cada personaje, podéis desbloquear un gran número de armas secundarias y distribuirlas a vuestro gusto entre la tropa.

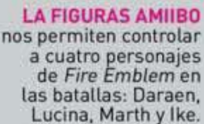


ALGUNAS ARMAS son capaces de crear explosiones que dañan a varios enemigos al mismo tiempo. Cada arma tiene algún punto fuerte a destacar.



TAMBIÉN HAY ARMAS con capacidad defensiva. Si acabáis el turno del personaje con el suficiente vapor, atacarán al enemigo que se acerque.

LOS PUNTOS DE VAPOR DETERMINAN NUESTROS MOVIMIENTOS POR TURNO



LA FIGURAS AMIIBO nos permiten controlar a cuatro personajes de *Fire Emblem* en las batallas: Daraen, Lucina, Marth y Ike. Eso sí, de momento sólo podréis leer las figuras con New 3DS, a la espera de que salga el lector para para los modelos antiguos de 3DS en otoño.





tas misiones que incluyen escoltar aliados, derrotar un enemigo concreto o simplemente alcanzar la meta de fin de nivel. Cada personaje gasta puntos de vapor al moverse y al utilizar sus armas, y al agotarse su vapor no es posible moverlo hasta el siguiente turno.

Alternamos entre ellos a nuestro gusto, y los controlamos al estilo de un shooter en tercera persona, aunque debéis tener claro que aquí la estrategia predomina sobre la acción. En general funciona muy bien, pese a algunos problemas puntuales de precisión al apuntar a ciertos enemigos. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Su ambientación** y sus carismáticos personajes le confieren una gran personalidad.
- **Gráficos y sonido** están al nivel de las mejores producciones de 3DS.

Lo peor

- **Algunos problemas** a la hora de apuntar a ciertos enemigos, especialmente los más diminutos.
- **La jugabilidad pierde** si no disponéis de una New 3DS o un Circle Pad Pro.

Alternativas

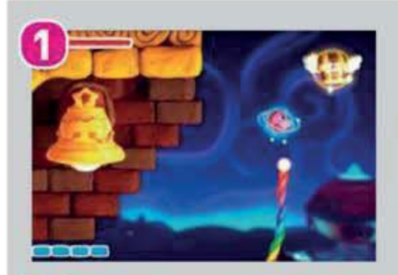
- **Fire Emblem Awakening.** De los mismos creadores: estrategia rolera y aún más profunda.
- **Ghost Recon: Shadow Wars.** Salió en el lanzamiento de 3DS y pasó desapercibido, pero es un muy buen juego de estrategia.

GRÁFICOS Visualmente atractivo, escenarios variados y un muy buen diseño de los personajes protagonistas.	88
SONIDO Gran banda sonora. Estupendo doblaje en inglés, con voces de Adam Baldwin y Wil Wheaton entre otros.	90
DURACIÓN 20 horas de aventura, y además rejugable. A ello hay que sumar también el complemento del multijugador.	89
DIVERSIÓN Sólidas mecánicas de estrategia, aunque algunos detalles no del todo pulidos le impiden llegar más alto.	80

PUNTUACIÓN FINAL 83

Valoración

Un digno nuevo miembro de la familia Nintendo, que ofrece una muy buena experiencia de estrategia, acompañada de una ambientación y personajes que rebosan carisma y personalidad. Dadle una oportunidad.





PLATAFORMAS CON FRESCURA

Kirby y el Pincel Arcoíris es un plataformas en 2D, pero sus ideas escapan de lo que es habitual en el género o incluso en la propia saga:

1. CONTROL TÁCTIL. El protagonista es una especie de peso muerto, de modo que, para moverlo por los escenarios, hay que combinar sus inercias con el trazado de líneas en la pantalla táctil del Gamepad. Joysticks y botones no sirven absolutamente para nada.

2. "OFF TV". El juego obliga a mirar al Gamepad en todo momento. Está bien que se haya aprovechado la pantalla táctil, pero la imagen del televisor está de adorno, lo que invita a pensar que el juego habría pegado más en 3DS.

3. SALTOS SIN SALTOS. Kirby no puede saltar ni tragarse a los enemigos para obtener sus habilidades, como suele ser regla general en sus juegos, pero el diseño de niveles encaja muy bien con el sistema de control y va "in crescendo" conforme avanzamos.







HAL LABORATORY ha recuperado las mecánicas que se usaron en *El Pincel del Poder* (DS) y las ha recubierto de colorida plastilina.

Un glotón que se sacia con plastilina

KIRBY Y EL PINCEL ARCOÍRIS

Inspirado por el mítico espíritu de Play-Doh, el personaje más comilón de Nintendo aterriza en Wii U a golpe de rayajo multicolor, para devolverle el esplendor a Dream Land.

TRAS PONERSE COMO EL QUICO EN TRIPLE DELUXE, Kirby vuelve a la acción con un juego que es una secuela espiritual de *El Pincel del Poder*, que salió en DS en 2005. Como en aquel título, el rosado personaje no nos deleita con uno de sus opíparos banquetes de enemigos, sino con una propuesta que lo apuesta todo a la pantalla táctil del Gamepad, tanto para bien como para mal. El objetivo es pararle los pies a Claycia, una malhechora que ha robado los colores de Dream Land. Por suerte, enseguida entra en acción Eline, un pincel animado que nos ayudará a devolverle el color a ese mundo de sueños.

El modo Historia consta de 7 mundos, divididos a su vez en 4 fases (la última se corresponde con un jefe final), lo que deja un total de 28 fases, que dan para unas 5 ó 6 horas de juego, lo cual es relativamente poco, si bien hay que tener en cuenta que hay coleccionables y un modo Desafíos, sin olvidar que el juego sale a precio reducido (39,95 euros).

EL PINCEL ARCOÍRIS está lejos de los mejores plataformas de Nintendo, pero hay que reconocerle que se escapa de los convencionalismos que imperan en un género tan longevo. La razón principal salta a la vista: es un juego táctil al cien por cien. Eso hace que el control quizás no sea tan preciso como en el de los plataformas con joystick o cruceta de toda la vida, pero aporta una originalidad que se agradece. Así, trazando líneas de color en la pantalla, podemos dirigir al protagonista, dibujarle cuerdas con las que salvar caídas,



Kirby
Esta vez, tiene apariencia de bola de plastilina y le pueden acompañar hasta tres Waddle Dee, en multijugador local.





HAY OCHO JEFES FINALES, aunque varias de esas luchas son contra los mismos monstruos, con variaciones ínfimas.



HAY MULTIJUGADOR LOCAL, de modo que tres personas pueden acompañar a Kirby, controlando a un Waddle Dee.



LA TINTA DEL PINCEL es finita, pero se recarga progresivamente o con frascos, lo que da juego a la hora de encadenar movimientos.

Desafíos para estirar el chicle

Aparte del modo Historia, hay un modo Desafíos al que se accede por separado y que ofrece una ristra de retos en los que el objetivo es llegar contrarreloj a una serie de cofres del tesoro. Eso sí, para desbloquearlos, es imprescindible avanzar y buscar los secretos que hay en los niveles de la Historia.



48 DESAFÍOS. Cada uno consta de cuatro habitaciones, en las que tenemos quince segundos para llegar hasta el cofre. La dificultad sube poco a poco.



MEDALLAS. Se nos otorga una puntuación en función del número de cofres que hayamos cogido. Además, hay un puñado de figuras coleccionables.

KIRBY ADOPTA FORMA DE VEHÍCULO en ciertos niveles. Según el caso, puede convertirse en un tanque, un submarino o un cohete, algo que le permite disparar, surcar las aguas o volar por el cielo. Se podrían haber aprovechado algo más, pero, aun así, dan variedad al desarrollo, lo cual se agradece.





hacer bucles, tapas cascadas que impidan el avance, destruir proyectiles... Ahora bien, la pantalla del televisor no se usa para nada, lo cual es extrañísimo para un juego de sobremesa (lo más sensato es apoyar el Gamepad en algún sitio y, simplemente, dibujar con el stylus). Sin duda, habría funcionado mucho mejor en 3DS.

El apartado técnico es notable, pero precisamente por ese ninguneo del televisor, se siente desaprovechado. Por suerte, el diseño de los niveles, pese a su sencillez, funciona muy bien, y la banda sonora raya a un gran nivel. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Bajo su sencillez,** se oculta una jugabilidad que no sólo funciona, sino que crece conforme pasan los niveles.
- **El modo Desafíos** es adictivo y, como la Historia, permite multijugador a cuatro.

Lo peor

- **La Historia** se acaba en 5-6 horas, aunque cuenta con coleccionables que la alargan para los más "completistas".
- **Prescinde del televisor** de forma flagrante. Habría funcionado mejor en 3DS.

Alternativas

- **DKC Tropical Freeze** es el mejor plataformas en 2D que tiene Wii U.
- **Super Mario 3D World** es pura diversión y también tiene multijugador.
- **Shovel Knight,** si os van los juegos digitales, es un imprescindible.

GRÁFICOS Rezuma encanto y color por los cuatro costados, pero molesta que se haya desaprovechado el uso del televisor.	75
SONIDO Las melodías resultan tan variadas como pegadizas. Mención especial merecen los fantásticos tonos "circenses".	85
DURACIÓN La historia sólo dura 5-6 horas, aunque es rejugable y el modo Desafíos es un complemento entretenido.	70
DIVERSIÓN La jugabilidad se siente extraña de primeras, pero, en cuanto se le pilla el punto, resulta realmente original.	80
PUNTUACIÓN FINAL	**78**

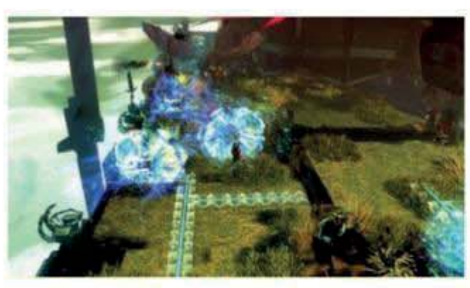
Valoración

No está entre lo más granado del género y es inevitable pensar que es un juego de portátil atrapado en una máquina de sobremesa, pero hay que reconocer que se escapa del sota-caballo-rey de las plataformas para ofrecer algo que resulta fresco.

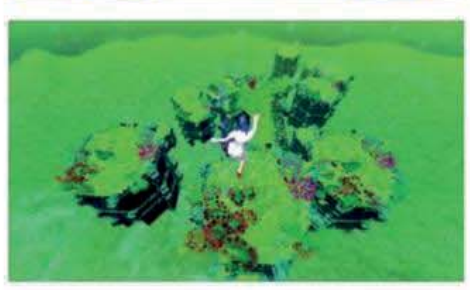
OTROS LANZAMIENTOS EN HOBBYCONSOLAS.com

Estas y otras novedades os esperan en nuestra web. Consultadlas directamente con el código QR.





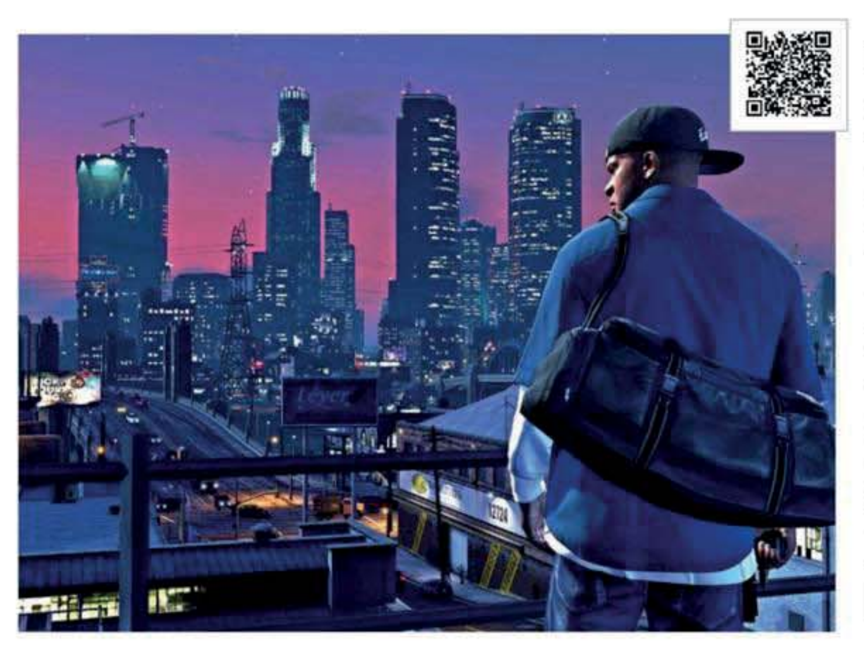




PS4-PC | TOREN

SWORDTALES, UN ESTUDIO INDIE BRASILEÑO, debuta en PSN y Steam con una aventura especial, que remite a clásicos como ICO (por la ambientación sobre todo) y toca temas como la vida, la muerte y el crecimiento. Todo bajo un pequeño cuento en el que la joven Moonchild está destinada a sacrificarse y salvar a la humanidad de un castigo. Para ello tenemos que ascender por el interior de una torre, al tiempo que somos testigos del crecimiento de la joven (comenzamos siendo bebés). Un desarrollo que combina principalmente plataformeo con puzles y algún que otro toque de acción. Un título con fuerza visual, pero que tiene detalles por pulir en el control y lo visual (hay popping) aunque lo peor es que es muy corto: 3 horas y lo terminarás (6 para verlo todo).

Valoración Un juego bello, con mensaje, y entretenido mientras dura... aunque tiene ciertas asperezas y es realmente corto. **78**



PC | GRAND THEFT AUTO V

TRAS ARRASAR EN VENTAS en 2013 y 2014 en las dos últimas generaciones de consolas, el sandbox más exitoso llega a PC muy bien optimizado y con mejoras en todos los frentes, desde un potenciado apartado visual (gráficos hasta 4K ultradetallados, 60 fps casi constantes) a la inclusión de un modo director/editor que nos permite crear nuestros propios vídeos con el motor del juego (así como añadir efectos, filtros, música...) o una nueva emisora de radio con temas inéditos de diversos artistas. Mejoras aquí y allá que no hacen sino mejorar aún más el juego. Sin duda es la versión más completa e impactante que ha lanzado Rockstar... aunque para disfrutarla hemos tenido que esperar bastante más de la cuenta. Sin duda, un imprescindible.

Valoración La aventura es la misma que en PS3 y PS4, pero su presentación visual muy superior.





PS3-Xbox One-PC | ASSASSIN'S CREED CHRONICLES: CHINA

LOS ASESINOS CAMBIAN DE PLANO y se pasan a una aventurilla de desarrollo 2D bastante simplona, en todos los sentidos. Como su título adelanta, se ambienta en China y, para enfatizar este elemento, su estética recuerda a las acuarelas... aunque en general el diseño de enemigos y entornos es algo simplón. El interfaz y el estilo de juego remite a los juegos de la saga (eliminar con sigilo a los guardias y objetivos), aunque el desarrollo es más simple por culpa de aspectos como una IA francamente tontorrona.

Valoración Un juego para los fans de la saga, aunque se aleja mucho de los valores de producción y opciones de la serie. **70**

PS4-Vita-PC | BROKEN AGE



TIM SHAFFER, UNA LEYENDA de las venturas gráficas, y su compañía Double Fine, acudieron a Kickstarter para financiar su particular regreso al género más clásico. Una aventura que nos cuenta la historia interconectada de dos jóvenes que viven en mundos distintos. Se trata de una propuesta divertida cuya adaptación a consola es mejorable: bordes negros, fallos graves en Vita...

Valoración Una aventura gráfica de corte clásico muy divertida y única en lo visual, aunque su adaptación a consola es mejorable. **79**

PS4 | TROPICO 5



CONVIÉRTETE EN EL DICTADOR de una isla "pajarisíaca" y dirige su evolución como quieras, desde el siglo XIX hasta el actual. Construye instalaciones en todos los campos que imagines (incluidos portaaviones), escucha a tus consejeros, cuida o no la diplomacia... En suma, dirige los designios de tu isla. Todo con un buen control adaptado al mando, aunque gráficamente tiene detalles mejorables.

Valoración Un profundo juego de gestión y construcción de ciudades, que además derrocha un humor bastante socarrón. **81**



Xbox One | STATE OF DECAY YEAR ONE

LA REVELACIÓN INDIE DE 360 llega a One con mejoras gráficas (1080p, framerate más estable) e incorporando todo su DLC. Un divertido survival que explora ideas originales, aunque técnicamente...

Valoración Supervivencia pura y dura, con ideas originales... aunque aún retiene algunos fallos técnicos. **76**



3DS | 3D FANTASY ZONE II

3DS RECIBE LA SECUELA DEL BELLO SHOOT'EM UP *Fantasy Zone*, que sigue la senda marcada por el original. No es ni de los shoot'em ups más disfrutable, ni de los mejores clásicos de Sega, pero al basarse en la versión de System 16, luce muy bien.

Valoración No es ni mucho menos el mejor 3D Classic de Sega, pero si te va el género mata-mata, te divertirá. **78**



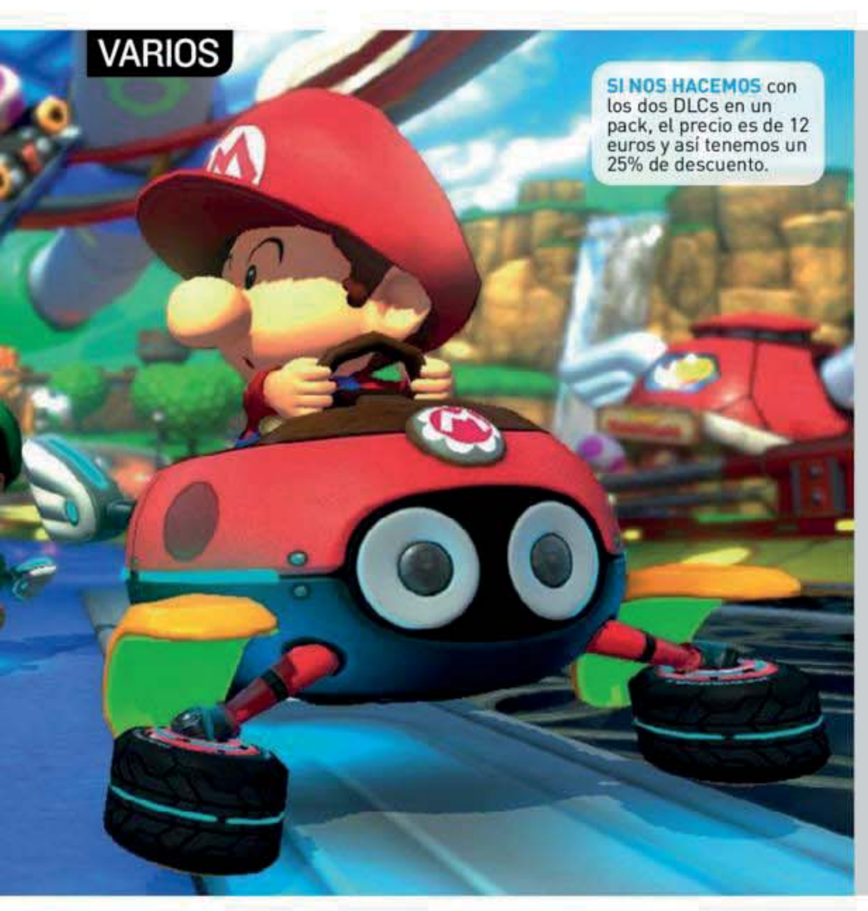
PS4 | FINAL FANTASY X/X-2

EL INOLVIDABLE RPG DE SQUARE (y su secuela) debutan en PS4 ofreciendo todas sus virtudes intactas junto a un apartado visual remasterizado (se ve mejor que en PS3/Vita) y la BSO original. Si no los jugaste en su día, es un buen momento...

Valoración Dos grandes RPG con mejoras en lo visual. Si ya los tienes quizá no te compense, pero al resto... **90**



VARIOS



SI NOS HACEMOS con los dos DLCs en un pack, el precio es de 12 euros y así tenemos un 25% de descuento.

MARIO KART 8
Wii U | 8 € - 970 MB

Paquete 2

TRAS EL ALTO NIVEL que mostró el primer pack que recibió el juego de Nintendo, esta no ha defraudado y el segundo descargable vuelve a darle mucha vida al título de carreras. Quizá los personajes y vehículos que hacen ahora su entrada tengan menos personalidad, pero los circuitos nuevamente vuelven a erigirse como protagonistas. De los ocho que llegan, cuatro son originales (como *Animal Crossing*) y otros tantos rescatados, aunque el lavado de cara gráfico de estos y su despliegue a 60 FPS (destaca Ruta del Lazo) los renuevan totalmente. Y si consideramos su precio, sólo podemos recomendaros su adquisición.

VALORACIÓN ★★★★★



EPISODIO



THE EVIL WITHIN
PS4-One-PS3 360-PC Precio: 9,99 €

The Consequence

TOMANDO EL FINAL del anterior DLC como punto de partida, a lo largo de cuatro horas no vemos nuevos enemigos pero sí algo de acción, una surrealista narrativa y un buen doblaje. Eso sí, el desarrollo no innova en nada.

VALORACIÓN ★★★☆☆



VARIOS



DRIVECLUB
PlayStation 4 | 5,99 €

Turbocharged

COMO VIENE SIENDO costumbre en los juegos de velocidad, cada poco tiempo nos llegan nuevos vehículos vía DLC. *Driveclub* no es menos y acaba de abrazar un pack con cinco coches donde destaca el Ferrari F40, además de añadir once eventos. No es barato, pero el juego ha solucionado sus problemas y esto ayuda.

VALORACIÓN ★★★☆☆

VARIOS



M. H. 4 ULTIMATE
3DS | Gratis

Pack de mayo

UN NUEVO PAQUETE de contenido llega al "juego de caza" y trae equipo inspirado en *Mega Man, Street Fighter* o *Metroid*, misiones adicionales, detalles para las tarjetas de gremio, etc. No es material muy relevante, pero el hecho de que sea gratuito y la continuidad con la que llegan DLCs similares es de agradecer.

VALORACIÓN ★★★★☆

VARIOS



LOS SIMS 4
PC | 39,95 €

¡A Trabajar!

LA EXPANSIÓN para los Sims más "currantes" ha traído multitud de nuevas tareas para su día a día, con algunas profesiones divertidas y la mejora sustancial del juego principal gracias a detalles pedidos por los fans. ¿Qué le resta puntos? Sin duda, su escaso atrevimiento con la jugabilidad y un precio demasiado alto.

VALORACIÓN ★★★☆☆

VARIOS



D. AGE: INQUISITION
PS4-One-PS3-360-PC | Gratis

Dragonslayer

TRES PERSONAJES y batallas contra dragones en una nueva localización es lo que trae bajo el brazo esta expansión, centrada en el modo multijugador del título de BioWare. Llega sin coste y desembarca en todas las versiones del juego, por lo que apreciamos su contenido a pesar de no tener demasiada trascendencia.

VALORACIÓN ★★★★☆

DEMOS

PUZZLE & DRAGONS SMB

Si bien el juego final incorpora *Puzzle & Dragons Z*, la demo se centra en la versión "adornada" con elementos de la franquicia de Mario, algo que resta opciones para ver otro estilo igualmente interesante. Una mecánica especial es su característica más destacada, aunque también lo es la dificultad, bastante elevada con sólo pasar del nivel fácil al normal.





TOUKIDEN: KIWAMI

Aunque hace ya un par de meses que este notable imitador de *Monster Hunter* está en las tiendas, conviene recordar que existe una demo para PS4 y PS Vita a la que se le puede dedicar bastante tiempo, con el inconveniente de su no traducción.



TRINE ENCHANTED EDITION

Hasta PS4 y Wii U ha arribado la versión de prueba de este preciosista título, el cual fue lanzado el pasado diciembre. No dura más de quince minutos y llega un tanto tarde, si bien siempre es positivo poder jugarlo un poco antes de decidir su compra.

MULTIMEDIA



STAR WARS BATTLEFRONT

Uno de los títulos que marcarán el final de año se acaba de presentar con un tráiler de impresión, donde detalles de la trilogía clásica y un nivel técnico apabullante deslumbran a los fans de la saga.



CALL OF DUTY: BLACK OPS III

Tal y como viene ocurriendo desde hace años, la franquicia no faltará a su cita y en esta ocasión las terceras "operaciones negras" entran en escena. Nada nuevo, pero sí toda la acción de siempre.



THE WITCHER 3: WILD HUNT

Los monstruos que acechan a Geralt protagonizan uno de los múltiples vídeos que han llegado antes del lanzamiento del juego. Hay de todo tipo, si bien los voladores son los más espectaculares.



JUST CAUSE 3

Tras el anuncio hace unos meses de la vuelta de Rico Rodríguez, el primer tráiler que muestra su jugabilidad no deja lugar a dudas: el espectáculo y las "fantasmadas" de todo tipo han regresado.

NOTICIAS

MUCHO JALEO

Batman: Arkham Knight va a recibir un pase de temporada polémico, tanto por su excesivo aporte a la historia como por su precio de 40 euros (el doble de lo que costó el de *Origins*). Y no menos es la que se está liando entre Kojima y Konami, lo que ha llevado a la cancelación de lo que iba a ser *P.T.* y la retirada de su estupenda y diferente demo.



CON PASO FIRME

Nintendo sigue apostando por dotar de descargables a sus títulos más actuales. Así, se ha confirmado que *Splatoon* y *Xenoblade Chronicles X* recibirán contenido más allá de su fecha de lanzamiento, e incluso se sabe que será en varias entregas debido a la información ofrecida recientemente por la propia compañía.

MÁS DONDE ELEGIR

Añadir los descargables al juego principal es lo que, gracias a sus ediciones completas, ya ha hecho *La Tierra Media: Sombras de Mordor* (en PS4, One y PC) y lo que harán *Ultra Street Fighter IV* para PS4 el próximo día 26 y *Far Cry 4* (en PS4 y PC) el 18 de junio. Y en sentido contrario va Left Behind (el DLC de *The Last of Us*), ya que ahora puede adquirirse individualmente.

YA SE VERÁ

Tras anunciar *Star Wars Battlefront*, sus desarrolladores han afirmado que no están guardando contenido para venderlo por separado una vez se lance el título. El tiempo dirá...

La web del mes



ESOS OJITOS

youtu.be/RmAwAefKZ8o

La web japonesa 4Gamer ha estudiado la visión de los expertos en juegos de lucha. El conejillo de indias ha sido Sako, jugador profesional de *Ultra Street Fighter IV*, y el seguimiento visual muestra que el 95% del tiempo vigila el espacio entre contendientes.



TU OPINIÓN CUENTA

Haznos llegar tus juegos favoritos, tus críticas o tus títulos más esperados entrando en nuestra página de Facebook:

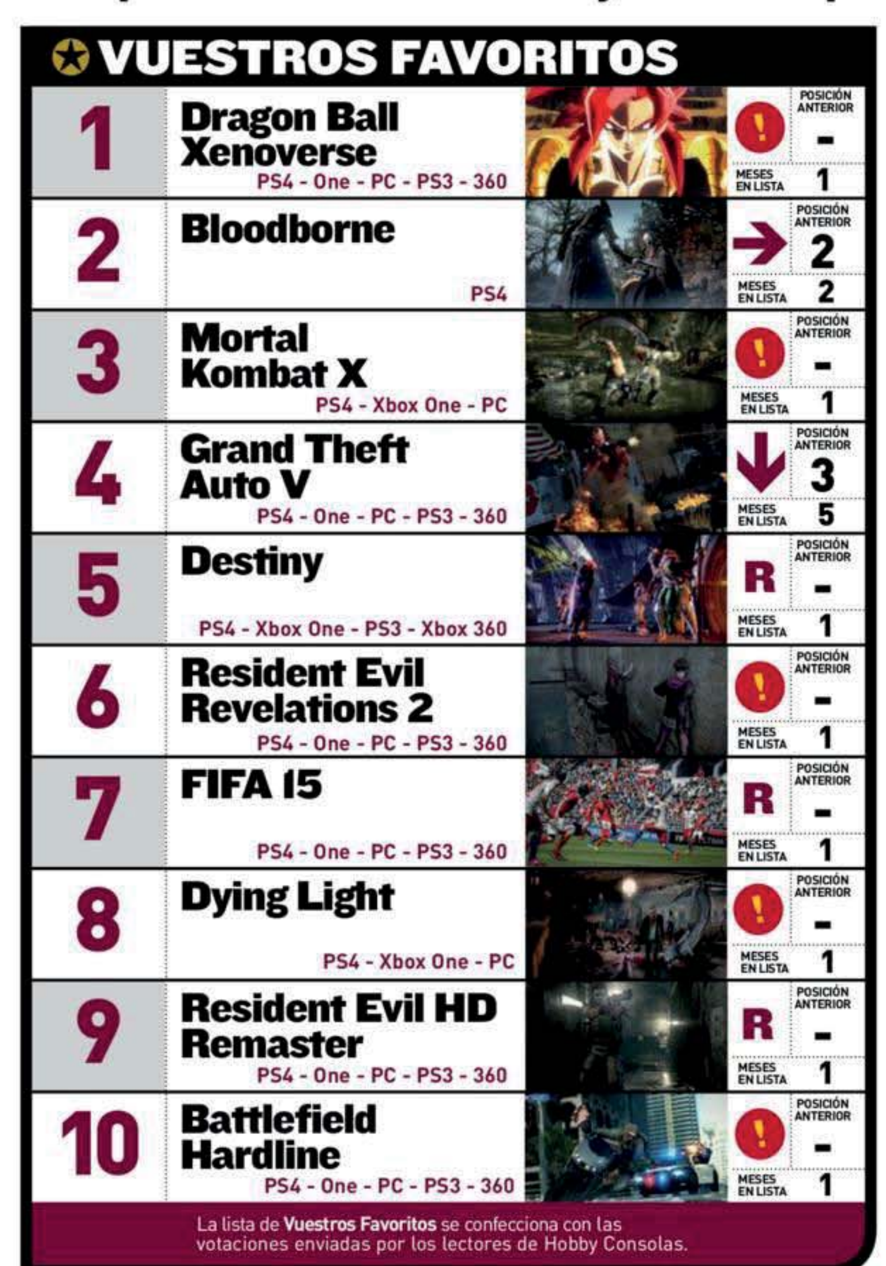
www.facebook.com/hobbyconsolas

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

VUESTROS FAVORITOS



Pos.	Juego	Plataformas		Posición anterior	Meses en lista
1	Dragon Ball Xenoverse	PS4 - One - PC - PS3 - 360	!	-	1
2	Bloodborne	PS4	→	2	2
3	Mortal Kombat X	PS4 - Xbox One - PC	!	-	1
4	Grand Theft Auto V	PS4 - One - PC - PS3 - 360	↓	3	5
5	Destiny	PS4 - Xbox One - PS3 - Xbox 360	R	-	1
6	Resident Evil Revelations 2	PS4 - One - PC - PS3 - 360	!	-	1
7	FIFA 15	PS4 - One - PC - PS3 - 360	R	-	1
8	Dying Light	PS4 - Xbox One - PC	!	-	1
9	Resident Evil HD Remaster	PS4 - One - PC - PS3 - 360	R	-	1
10	Battlefield Hardline	PS4 - One - PC - PS3 - 360	!	-	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA R: REENTRADA EN LISTA



LOS MÁS ESPERADOS

1 Batman Arkham Knight
PS4 - Xbox One - PC
Rocksteady está ultimando ya su nueva aventura, en la que el Caballero Oscuro, por fin, dispondrá del Batmóvil.
FECHA: 23 DE JUNIO

2 The Division
PS4 - Xbox One - PC
Esta mezcla de shooter, rol, sandbox y MMO lleva mucho tiempo sin dejarse ver, pero Ubisoft ya ha confirmado que llegará a comienzos de 2016.
FECHA: PRINCIPIOS DE 2016

3 MGS V: The Phantom Pain
PS4 - One - PC - PS3 - 360
La posición de Kojima dentro de Konami no está muy clara, pero Big Boss y sus Diamond Dogs siguen preparándose.
FECHA: 1 DE SEPTIEMBRE



4 Halo 5: Guardians
Xbox One
La nueva epopeya del Jefe Maestro está llamada a ser el buque insignia de Xbox One para la próxima Navidad.
FECHA: 27 DE OCTUBRE



5 Uncharted 4: El desenlace del...
PS4
Tras el inesperado retraso al próximo año, Naughty Dog sigue trabajando para que Drake vuelva en plena forma.
FECHA: 2016

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... MORTAL KOMBAT X

La valoración de Hobby Consolas (nº 286) fue de 90.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





Un completo juego de lucha
Dani Fernández

"Los personajes nuevos son carismáticos, los fatalities son una gozada, la Cripta ofrece horas de juego y cada personaje cuenta con varios estilos".

NOTA 100



Fatality para la "next gen"
Enrique J. Montilla

"Una nueva entrega de la saga de NetherRealm, más espectacular si cabe que las anteriores, con su violencia habitual y un estilo más dinámico".

NOTA 90

LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA Hobby Consolas	REVISTA LÍDER EN JAPÓN Famitsu	WEB LÍDER EN REINO UNIDO IGN	REVISTA LÍDER EN EE.UU. Game Informer	WEB LÍDER EN EE.UU. Gamespot	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO Edge
1	**The Witcher 3: Wild Hunt** PS4 - Xbox One - PC	96	95/100 "Es todo aquello por lo que nos gustan los videojuegos"	-/40 No disponible	9,3/10 "Sus personajes y sus mecánicas lo elevan en el género del RPG"	9,75/10 "Se destaca por su guión, su variedad y sus decisiones"	10/10 "Un titán entre gigantes, de los mejores RPG de la historia"	-/10 No disponible
2	**Dark Souls II: Scholar of...** PS4 - One - PC - PS3 - 360	90	88/100 "Sigue siendo una experiencia absolutamente genial"	-/40 No disponible	-/10 No disponible	9/10 "Es difícil resistirse a uno de los mejores juegos de 2014"	9/10 "Cada victoria te hace sentir exultante en este juego"	9/10 "Pese a algunos fallos, es un juego imprescindible"
3	**Project CARS** PS4 - Xbox One - PC	89	93/100 "Su pasión por el automovilismo lo aúpa a lo alto del podio"	-/40 No disponible	8,9/10 "Profundo y exigente, pero, a la vez, resulta muy accesible"	8,5/10 "Pone su marca en un género en el que es difícil diferenciarse"	-/10 No disponible	-/10 No disponible
4	**Pillars of Eternity** PC	87	93/100 "Un enorme homenaje a los RPG que crearon escuela"	-/40 No disponible	9/10 "Aporta novedades a la vez que homenajea a los clásicos"	9,25/10 "Los que quieran un RPG profundo se enamorarán de él"	8/10 "No marcará el futuro, pero sí que remoza el pasado"	8/10 "No cabe duda de que Obsidian se ha dejado el alma en el juego"
5	**Affordable Space Adventures** Wii U	83	90/100 "Pocos juegos usan el Gamepad y las dos pantallas tan bien"	-/40 No disponible	-/10 No disponible	8/10 "Un gran puzle que aprovecha el Gamepad de forma interesante"	8/10 "Un viaje hacia lo desconocido de la escena digital"	8/10 "Sólo podría funcionar en Wii U, y es algo que celebramos"
6	**Broken Age: Acto 2** PC - PS4	80	76/100 "Tiene personalidad, pero no arriesga tanto como el *Acto 1*"	-/40 No disponible	9/10 "Sus puzles resultan especialmente satisfactorios"	9,25/10 "La espera por esta conclusión ha merecido la pena"	6/10 "Tiene momentos en los que te hace vagar sin dirección"	8/10 "No es perfecto, pero, aun así, resulta muy imaginativo"
7	**Mortal Kombat X** PS4 - Xbox One - PC	79	90/100 "Invita a jugar sin descanso, tanto en solitario como online"	-/40 No disponible	8,4/10 "Su estilo de combate es el rey y el conjunto es muy profundo"	9,25/10 "Uno de los mejores juegos de lucha de los últimos años"	8/10 "Su hincapié en la violencia no perjudica en nada a los combates"	5/10 "Presenta problemas y una pobre ejecución de ideas"
8	**Kirby y el Pincel Arcoíris** Wii U	75	78/100 "Escapa de lo convencional, pero pegaría más en una portátil"	34/40 No disponible	8/10 "Un plataformas único que logra deleitar con su encanto"	7,75/10 "Dibujar líneas que hagan de plataformas es, sin duda, distinto"	5/10 "Se vuelve frustrante enseguida debido a sus repetitivas trabas"	8/10 "Es una delicia examinar todo su trabajo de artesanía"
9	**Code Name S.T.E.A.M.** 3DS	71	83/100 "Un digno miembro nuevo para la familia de Nintendo"	34/40 No disponible	7,9/10 "Un extraño híbrido entre estrategia por turnos y acción"	8/10 "Tiene mucho por lo que amarlo, pero también hay altibajos"	4/10 "Su apuesta por el 'steampunk' se queda en lo estético"	6/10 "La aventura tiene momentos en los que traquetea"
10	**AC Chronicles China** PS4 - Xbox One - PC	70	70/100 "Una interesante reinterpretación, pero muy poco ambiciosa"	34/40 No disponible	6,4/10 "No tiene alma y es incapaz de dar libertad al jugador"	7,25/10 "Empieza fuerte, pero se va desinflando conforme avanza"	6/10 "Se apoya en su belleza, pero su ritmo es muy plano"	-/10 No disponible

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.



Excelencia en la lucha
Pepe Deveraz

"Es mucho mejor que el anterior. La historia es muy buena, igual que el estilo de lucha, que permite interactuar con el entorno y hace que todo sea más fluido".

NOTA 90



Una lucha "apoteósika"
Andrés Macho

"Impacta la fluidez con la que se desarrollan los combates, muy activos y desafiantes, con unos gráficos y una música excelentes, y sin perder la esencia".

NOTA 87



Bueno, pero no sorprende
Álex Saucedo

"Tiene menos sangre, pero está más currado. Los distintos estilos por personaje les dan una gran profundidad a los combates. La historia deja cabos sueltos".

NOTA 80



Frenético... y con DLC
Marco Retamales

"Su derroche de sangre es menor, pero sus fatalities resultan más grotescos y brutales. Las facciones son una buena novedad, si bien los DLC molestan".

NOTA -

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

THE WITCHER 3: WILD HUNT



LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por formatos y los favoritos de la redacción



PLAYSTATION 4



El juego del mes

PROJECT CARS

El ambicioso simulador de Slightly Mad Studios ha llegado por fin a la parrilla de salida de la nueva generación.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	The Witcher 3 (NUEVO)	95	69,95 €
2	The Last of Us Remast.	95	49,95 €
3	GTA V	94	72,50 €
4	Destiny	94	72,95 €
5	Bloodborne	93	69,95 €
6	Project CARS (NUEVO)	93	71,99 €
7	NBA 2K15	93	72,50 €
8	Sombras de Mordor	92	69,95 €
9	Dragon Age Inquisit.	92	69,95 €
10	Far Cry 4	92	69,95 €

XBOX ONE



El juego del mes

WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD

Blazkowicz y los nazis se vuelven a enfrentar en esta expansión independiente.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	The Witcher 3 (NUEVO)	95	71,99 €
2	Forza Horizon 2	95	64,95 €
3	GTA V	94	72,50 €
4	Destiny	94	72,95 €
5	Project CARS (NUEVO)	93	71,99 €
6	NBA 2K15	93	72,50 €
7	Sombras de Mordor	92	69,95 €
8	Dragon Age Inquisit.	92	69,95 €
9	Far Cry 4	92	69,95 €
10	Ori and the Blind Forest	92	19,99 €

PLAYSTATION 3



El juego del mes

GRAN TURISMO 6

La edición 2015 de GT Academy ya está en marcha, así que es buen momento para retomar el volante.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	GTA V	99	59,95 €
2	Skyrim	96	19,95 €
3	Uncharted 3	96	19,95 €
4	Red Dead Redemption	96	19,95 €
5	Metal Gear Solid 4	96	19,95 €
6	The Last of Us	95	39,95 €
7	Bioshock Infinite	95	19,95 €
8	Castlevania LoS 2	95	49,95 €
9	Gran Turismo 5	95	19,95 €
10	Super Street Fighter IV	95	16,95 €

XBOX 360



El juego del mes

RED DEAD REDEMPTION

A la espera de una secuela, la aventura de John Marston sigue siendo una maravilla.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	GTA V	99	59,95 €
2	Skyrim	96	19,95 €
3	Red Dead Redemption	96	19,95 €
4	Bioshock Infinite	96	19,95 €
5	Castlevania LoS 2	95	49,95 €
6	Super Street Fighter IV	95	24,95 €
7	CoD Modern Warfare 3	95	19,95 €
8	Gears of War 3	94	19,95 €
9	Halo 4	94	29,95 €
10	Forza Motorsport 4	94	19,95 €

3DS



El juego del mes

CODE NAME S.T.E.A.M

Repeler una invasión alienígena es nuestro cometido en este juego de estrategia para 3DS.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	Super Smash Bros	96	44,95 €
2	Zelda: Ocarina of Time	94	44,95 €
3	Pokémon X / Y	94	44,95 €
4	Zelda: A Link Between...	94	44,95 €
5	Zelda: Majora's Mask	93	44,95 €
6	Monster Hunter 4 Ultim.	93	44,95 €
7	Resident Evil Revelat.	93	44,95 €
8	Super Mario 3D Land	93	44,95 €
9	Fire Emblem Awaken.	93	44,95 €
10	Animal Crossing N. Leaf	93	39,95 €

PS VITA



El juego del mes

GRAVITY RUSH

Nunca nos cansaremos de reivindicar este título como uno de los que mejor han aprovechado las funciones de PS Vita.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	Metal Gear Solid HD C.	93	29,95 €
2	Street Fighter X Tekken	93	49,95 €
3	Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €
4	Dragon's Crown	92	39,95 €
5	A. Creed III Liberation	91	29,95 €
6	Uncharted: El Abismo...	91	29,95 €
7	Little Big Planet	90	19,95 €
8	Virtua Tennis 4	90	29,95 €
9	Need for Speed Most W.	90	19,95 €
10	Killzone Mercenary	90	19,95 €

Wii U



El juego del mes

SPLATOON

Nintendo le ha dado una vuelta de tuerca al género del shooter online con frenéticas batallas de pintura.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	Super Smash Bros	97	59,95 €
2	Bayonetta 2	95	47,95 €
3	DKC Tropical Freeze	93	47,95 €
4	Monster Hunter 3 Ult.	93	59,95 €
5	Rayman Legends	93	29,95 €
6	Super Mario 3D World	92	59,95 €
7	The Wonderful 101	92	47,95 €
8	Zelda: Wind Waker HD	91	59,95 €
9	Mario Kart 8	91	59,95 €
10	Splatoon (NUEVO)	90	39,95 €

PC



El juego del mes

THE WITCHER 3: WILD HUNT

Geralt de Rivia ha dado comienzo a una de las cacerías más salvajes de toda la historia.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	Diablo III	98	39,95 €
2	L.A. Noire	98	19,95 €
3	Batman Arkham City	98	19,95 €
4	StarCraft II	98	39,95 €
5	Star Wars: Old Republic	97	12,95 €
6	StarCraft II: Heart of...	96	39,95 €
7	Mass Effect 3	96	19,95 €
8	The Witcher 3 (NUEVO)	95	61,99 €
9	Bioshock Infinite	95	19,95 €
10	Total War Rome II	95	54,95 €

→ LOS CINCO MEJORES JUEGOS PARA...

dejarse llevar por el color

La pintura es una de las grandes artes, y los videojuegos han sabido sacarle partido, convirtiendo a veces en protagonista a su elemento más primario.



Gamecube Descatalogado

1 SUPER MARIO SUNSHINE

La única entrega canónica de *Mario* que vio la luz en Gamecube (aunque es la más peculiar) es, seguramente, la más infravalorada de toda la saga, y tenía a la pintura como antagonista indiscutible. El famoso fontanero debía recorrer Isla Delfino, un lugar paradisiaco que un congéner oscuro había cubierto de pintura. El cometido era limpiar toda la ínsula con ayuda del ACUAC, una especie de mochila que permitía lanzar agua y que ofrecía posibilidades jugables totalmente renovadas. Igual que en *Mario 64*, había que acumular 120 estrellas, pero con forma de sol. Fue un juegazo.



Dreamcast - Xbox 360 - PS3 9,49 €

2 JET SET RADIO

En su bendita creatividad, Sega se sacó de la chistera un juego de grafiteros en el que debíamos cubrir de pintadas Tokyo-to, una versión en "cel shading" de Tokio. Los botes de pintura eran la clave.



Wii U 39,95 €

3 SPLATOON

Nintendo se ha adentrado en el género del shooter enfocado al online con un título que recuerda a una batalla de "paintball", sólo que con niños-calamar y tinta de color como grandes protagonistas.



Megadrive Descatalogado

4 COLUMNS

Sega tuvo su particular *Tetris* con *Columns*, un adictivo puzle que no sólo jugaba con la geometría, sino también con la obligación de juntar piezas de tres colores para hacerlas desaparecer de la pantalla.



Wii - Xbox 360 - PS3 19,95 €

5 DE BLOB 2

Pese a que la jugabilidad era muy sencilla, este plataformas fue un gran título. El protagonista era una especie de babosa-esponja que debía devolver el color a una ciudad, mezclando amarillo, rojo y azul.

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Javier Abad

1	The Witcher 3	PS4
2	The Last of Us Rem.	PS4
3	Mario Kart 8	Wii U
4	Bloodborne	PS4
5	RE Revelations 2	One
6	Dragon Age Inquisit.	One
7	Zelda: Majora's Mask	3DS
8	Mortal Kombat X	One
9	Splatoon	Wii U
10	The Order 1886	PS4

Alberto Lloret

1	The Witcher 3	PS4
2	Bloodborne	PS4
3	Project CARS	PS4
4	Mortal Kombat X	PS4
5	Hotline Miami 2	Vita
6	Titan Souls	PS4
7	State of Decay	One
8	Dying Light	PS4
9	Zelda: Majora's Mask	3DS
10	Final Fantasy Type-0	One



David Martínez

1	The Witcher 3	PS4
2	GTA V	PS4
3	Bloodborne	PS4
4	Call of Duty AW	PS4
5	Destiny	PS4
6	Titanfall	One
7	Mario Kart 8	Wii U
8	Super Smash Bros	Wii U
9	Far Cry 4	PS4
10	Zelda: Majora's Mask	3DS

Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	360
2	Portal 2	PS3
3	Skyrim	360
4	Bioshock Infinite	360
5	Shenmue II	Xbox
6	The Witcher 3	PS4
7	Mortal Kombat X	PS4
8	The Evil Within	One
9	Dragon Ball Xenov.	PS4
10	Mario Kart 8	Wii U

1	**The Witcher 3: Wild Hunt** PS4 - Xbox One - PC
2	**Bloodborne** PS4
3	**Mortal Kombat X** PS4 - Xbox One - PC
4	**Mario Kart 8** Wii U
5	**Legend of Zelda: Majora's Mask** 3DS

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

Fictiorama® Studios

Visitamos uno de los estudios revelación del nuevo soft español

Los hermanos Oliván, Luis, Alberto y Mario, son los fundadores de Fictiorama Studios, uno de los casos de éxito recientes del software español con *Dead Synchonicity*. Repasamos con ellos su inspiradora historia.

Con la normalización de las plataformas de distribución digital y la aparición de motores y herramientas cada vez más económicos, es innegable que estamos asistiendo a un nuevo "boom" del software español. Y dentro de ese estallido, hay casos especiales, que merecen una atención especial. Esa es la historia de Fictiorama Studios, el estudio madrileño afincado en San Sebastian de los Reyes, creado por los hermanos Oliván, Luis, Alberto y Mario.

Sí, habéis leído bien, tres hermanos que un buen día decidieron dejar sus respectivas ocupaciones y perseguir un sueño que abrazaban desde bien pequeños: crear un videojuego. Una historia que arrancó cuando uno de ellos, Alberto, culminó el relato que serviría de fondo al juego. Una historia dura y con gran fuerza, en un mundo distópico, que convenció a los otros dos hermanos. Era el momento de intentarlo.

Así pues, formaron la empresa en apenas una semana y, con la ayuda de un crédito del ministerio de Industria, comenzaron a trabajar. ¿El objetivo? Tener una demo lista para demostrar que la cosa iba en serio en Kickstarter, la plataforma de micromecenazgo. ¿Es obligatorio pasar por ella para sacar tu juego adelante? "Tuvimos la suerte de que todo salió muy bien", nos contó Luis, "conseguimos la financiación, el juego ganó tanta visibilidad que varios publishers contactaron con nosotros como Daedalic... pero claro, también puede salir todo muy mal. Nosotros teníamos muy claro que la fecha de lanzamiento era cuando tuviéramos una demo, porque era muy importante establecer una relación de confianza con la persona que entrara en la campaña".

→ DEAD SYNCHRONICITY conectó con los "micromecenas" de todo el mundo por "el aspecto gráfico, que es lo primero que entra por los ojos. Es chocante, original. Luego le hemos querido dar un componente emocional. Y creemos que la historia tiene gancho", nos ▸▸



DEAD SYNCHRONICITY HA SIDO EL FRUTO DE TRES AÑOS DE MUCHO ESFUERZO Y TRABAJO



KICKSTARTER

En busca de la financiación necesaria...

Desarrollar un juego, no es ni mucho menos barato. Y en España, ayudas hay más bien pocas y muchos estudios pequeños ni pueden optar a ellas. Por eso, Fictiorama acudió a Kickstarter, la plataforma de financiación colectiva. Para ello tenían muy clara una cosa: debían tener una demo para enseñar su trabajo y mostrar cierta seriedad. Y les funcionó: lograron 51.000 dólares (6.000 más de lo fijado) aunque reconocen que tuvieron suerte y que, hoy en día, sería más difícil lograrlo.

ASÍ LO CELEBRÓ Fictiorama al lograr la financiación en Kickstarter: "posando" con Michael, el prota de su juego.

UNA PRECUELA de *Dead Synchronicity*, en forma de aventura conversacional fue un incentivo para los backers.

DEAD SYNCHRONICITY

Una aventura point'n clic adulta

Su primer juego es una aventura gráfica, al estilo de *Monkey Island* y otros clásicos, pero haciendo especial hincapié en dos aspectos diferenciadores. El primero es su tono y ambientación: aunque hay algún toque de humor, su trama nos transporta a un desgarrador mundo distópico, en el que la humanidad se ha ido al garete y el protagonista, el amnésico Michael, despierta en una especie de campo de concentración (no faltan los toques gore). El segundo es su estética, única en el género, y su enfoque visual, con recursos y planos de cámara más propios del cine que de las aventuras. Entra por los ojos...

SU ÓPERA PRIMA

LOS MIEMBROS DE FICTIORAMA



cuenta Alberto, "y la vuelta de tuerca a la aventura tradicional" sentencia Luis.

Tras un mes de locura y mucho trabajo, la campaña en Kickstarter se cerró logrando la financiación. Y, con ella, comenzaron las duras jornadas de trabajo (de 9 de la mañana a 7 de la tarde, picos de trabajo y fines de semana aparte). Una dedicación exclusiva de un reducido equipo. Según Alberto "ser pocos tiene unos inconvenientes brutales, pero también tiene ventajas, como que el proyecto ha ido creciendo de forma orgánica, todos somos responsables de todo". Un ejemplo es la música, a cargo del grupo Kovalski, formado por dos de los hermanos Oliván (Alberto y Mario). Se ha ido modificando y ajustando al tiempo que se remataban, por ejemplo, los puzles o las cinemáticas. De hecho, es una de las cosas que les gustaría mantener de cara al futuro, seguir siendo un grupo reducido para poder mantener esta forma artesanal de hacer las cosas, que también facilita la comunicación. "Trabajar con tres hermanos cuesta al principio, porque no tienes la conexión que tienen ellos, pero al final te vas metiendo y te arropan bien" nos confesó Martín, el responsable de dotar de una estética única a *Dead Synchronicity*.

→**FICTIORAMA STUDIOS** optó también a las ayudas estatales de 2014 para la industria del videojuego, 40 millones de euros de los que la mitad no se asignaron (los requisitos solo los cumplían los grandes"). "En las capas más altas del gobierno, el videojuego se sigue viendo como algo para niños, mientras que en otros países tienen ayudas y reconocimiento. Aquí, los que deberían reconocerlo, no lo reconocen" afirma Mario, dejando claro que a la hora de desarrollar videojuegos aquí se está solo. Por eso su éxito es aún más meritorio.



FICTIORAMA STUDIOS NO CIERRA LA PUERTA A TRABAJAR EN CONSOLA



MARIO OLIVÁN

Puesto Programador/Músico

Años de experiencia 8 años como programador web.

Puestos y proyectos anteriores desarrollador web en diversas empresas.

Formación Autodidacta.

Idiomas Inglés.

Herramientas y aplicaciones que utiliza en su puesto Unity3D, Gimp y herramientas propias (la mayoria procesos desarrollados en PHP).

Un consejo para los que quieren empezar Antes de embarcarte en un proyecto, intenta conocer al máximo las herramientas que vayas a utilizar: serán tus compañeras durante un largo periodo de tiempo.

Un juego que te marcó *Monkey Island 2.* Uno de los primeros recuerdos que tengo es jugando a este juego con mis hermanos.

LUIS OLIVÁN

Puesto Gestión y comunicación.

Años de experiencia 3.

Puestos y proyectos anteriores Co-responsable de medios audiovisuales en gabinetes de comunicación, dirección de cortos y videoclips, ayudante de producción de TV.

Formación Licenciado en Comunicación Audiovisual.

Formación adicional Master en Producción Audiovisual.

Idiomas Inglés.

Herramientas y aplicaciones que utiliza en su puesto Herramientas de ofimática y redes sociales (Office, Airmail, Tweetbot, Hootsuite, Wordpress), Photoshop y Premiere.

Un consejo para los que quieren empezar Es fundamental pasar de tener una "idea" a tener un "proyecto": un documento de diseño, un calendario con hitos, un desglose de producción, un presupuesto...

Un juego que te marcó *Maziacs.* Es el primer juego del que soy consciente haber jugado en nuestro primer ordenador, un Sinclair ZX Spectrum de 48K.

ALBERTO OLIVÁN

Puesto Diseño/Guionista/Músico.

Años de experiencia 3.

Puestos y proyectos anteriores Compositor, músico y productor discográfico. Miembro fundador del sello "Rojo Oscuro Records".

Formación Licenciado en Hª del Arte.

Formación adicional Master en Cine y Narrativas Audiovisuales.

Idiomas Inglés.

Herramientas y aplicaciones que utiliza en su puesto Nevigo Articy Draft (diseño narrativo), Avid Pro Tools (diseño de FX y música)

Un consejo para los que quieren empezar Disfruta de lo que haces. El desarrollo de un videojuego es una carrera de fondo a la que debes dedicarle una enorme cantidad de energía, tiempo y recursos.

Un juego que te marcó *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992). Fue la primera vez que pasé miedo -miedo de verdad- delante de un monitor.

MARTÍN MARTÍNEZ

Puesto Diseñador.

Años de experiencia 8.

Puestos y proyectos anteriores Ilustrador, diseñador, colorista y animador en empresas como Wake Studios, Enne Entertainment, Lemon Quest, Glenat o Image Comics.

Formación Lic. en Bellas Artes.

Formación adicional Modulo Superior de Ilustración.

Idiomas Inglés.

Herramientas y aplicaciones que utiliza en su puesto lápiz, tintas, rotuladores; Photoshop, Flash e Ilustrator en el ámbito digital.

Un consejo para los que quieren empezar Trabaja duro, da y haz lo mejor que puedas tu trabajo y ten muchas ganas, ya que al principio es duro meterse en el mundillo.

Un juego que te marcó *Street Fighter 2, Silent Hill...*



UN CPC 464 preside una de las esquinas de la oficina, con el arte original de Azpiri custodiando la zona.

BOCETOS E IMAGENES del diseño, con algunos de los escenarios y los puntos "calientes" en los que podemos interactuar pueblan algunas de las paredes de la oficina.

ASÍ ES FICTIORAMA

Una breve visitazo a sus oficinas

Fictiorama Studios tiene su sede en San Sebastián de los Reyes, una pujante localidad al norte de Madrid. No es una oficina enorme, pero más que suficiente para albergar a sus 4 miembros (durante un tiempo, tuvieron un quinto par de manos ayudando) y con un ambiente realmente acogedor, en el que no faltan rincones repletos de recuerdos y referencias a los juegos que les marcaron. Así, presidiendo algunas paredes es posible encontrar posters de títulos legedarios que les influyeron, como *I Have No Mouth And I Must Scream* o *Grim Fandango.* Tampoco falta un hueco especial para un Amstrad CPC 464, flanqueado por algunos éxitos en cinta y una de las piezas más impresionantes de la oficina: el arte original que el genial Azpiri diseñó y que finalmente se incluyó como recompensa para un backer que aportara 4000 euros... y del que incluso vimos una reproducción en un cassette. Old Skool total.



Año 1995 Compañía Psygnosis Formatos PlayStation / Saturn / Nintendo 64 / PC

Destruction Derby: DESGUAZA TU COCHE

La ventaja de los videojuegos es que en ellos hacemos cosas que en la vida real no debemos. Correr con un bólido preparado y hacerlo añicos contra el de los rivales es una de ellas, y más al llegar una nueva generación de consolas al mercado.

■ **LAS NUEVAS POSIBILIDADES** que los 32 bits traían a nuestra casas iban a dar forma a géneros inéditos hasta entonces, pero también influirían en la manera de representar estilos ya asentados.

Los juegos de velocidad no fueron una excepción, y uno de los que llegaría casi al mismo tiempo que PlayStation a Norteamérica y Europa fue el llamativo *Destruction Derby*. Gracias a un nivel gráfico muy cercano a lo que estábamos viendo en los salones recreativos por aquel 1995, esta acertada mezcla de realismo y arcade puro ofrecía diversión por doquier mientras corríamos para ser el número uno y, ya de paso, destrozábamos sin contemplación alguna los vehículos que conducían nuestros rivales.

Las físicas, los daños en los coches y el número de rivales fueron elementos clave para lograr el resultado final. Así, el manejo de los vehículos y los impactos eran bastante fidedignos, la acumulación y gravedad de los golpes recibidos afectaban al comportamiento del coche (e incluso podían dejarnos fuera) y la cantidad de pilotos en pantalla era mayor a lo visto en la inmensa mayoría de títulos del género, tanto en los arcades como en casa. Parecía que los únicamente tres coches a elegir y su nula personalización no afectaban demasiado al conjunto.

→ **ADEMÁS DE POR SU ALTURA TÉCNICA,** lo que de verdad diferenciaba a *Destruction Derby* de otros juegos de coches era el bowl. Un total de cuatro modos de juego conformaban las opciones que teníamos para elegir, pero las carreras que premiaban la "leña", las pruebas que no lo hacían y el siempre presente time attack se veían desbordados por aquel.

Los circuitos estrechos daban paso a un gran escenario circular y abierto donde había que sobrevivir a una verdadera masacre de chatarra: un todos contra todos donde mandar al taller a nuestros rivales a base de golpes, y evitar correr su misma suerte. Sin embargo, su principal



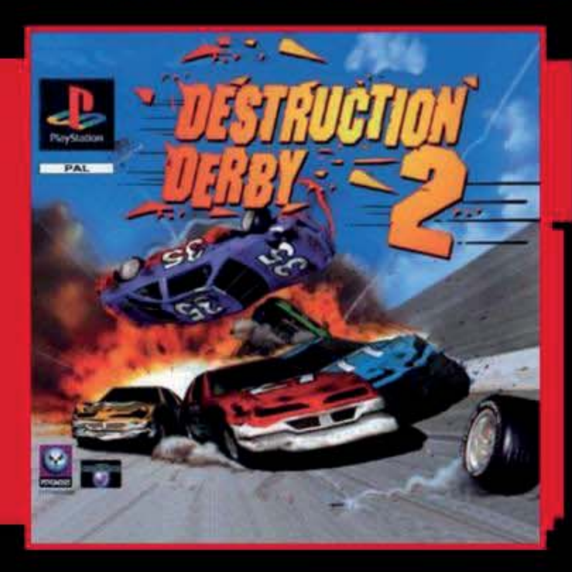






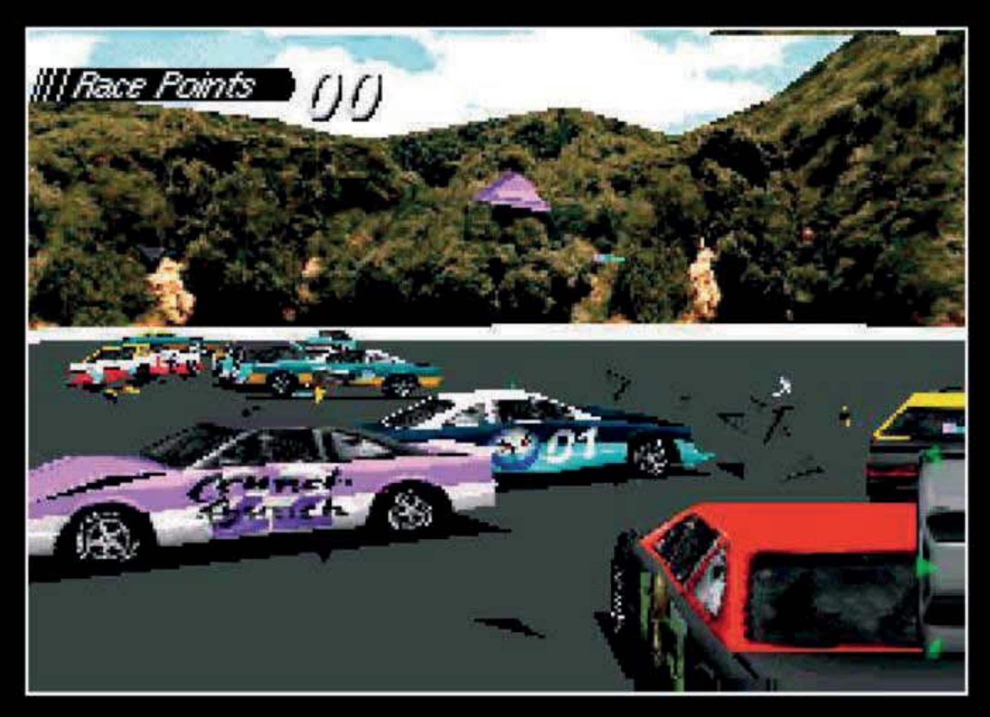
SE ACABÓ LA GASOLINA

Muy corta fue la serie iniciada por el primer *Destruction Derby* en el año 95, ya que tan sólo tres entregas más vieron la luz. Después de que el original también tuviera (además de las iniciales para PlayStation y PC) versiones para Saturn y Nintendo 64, en 1996 *Destruction Derby 2* se quedaría únicamente en compatibles y en la consola de Sony y superaría al original en todos los aspectos, además de contar con una portada más trabajada (derecha). Tras unas ventas de ambas partes poco destacables, *Destruction Derby Raw* se pondría en el mercado cuatro años después en exclusiva para PlayStation. Su multitud de modos de juego tampoco ayudó y crítica y público le dieron la espalda, algo que se repetiría con *Destruction Derby Arenas* en 2004 debido a un cambio de estilo y el empobrecimiento de su jugabilidad. Así, la franquicia concluía y no se atisba que pueda regresar algún día.



atracción (las carreras en sí carecían de su espectacularidad) se convirtió en el mayor defecto del juego, ya que la escasa variedad de este modo no ayudaba a prolongar el entretenimiento.

Un detalle curioso es que quizá sea uno de los títulos más jugados en su versión de prueba que en la comercial, al haber sido incluido en los entonces populares discos para PlayStation que contenían demos como esta y las de juegos como *Wipeout* y *Ridge Racer*, curiosamente también dentro del género de la velocidad y que se encontraban varios pasos por delante suyo (bien en el apartado técnico o en el jugable). De todos modos, *Destruction Derby* no podía competir con esos títulos, ni tampoco pareció que intentara hacerlo, ya que encontró su hueco entre aquellos que buscaban algo más que pisar a fondo el acelerador y apurar las curvas.



HISTORY RELOADED

UN RELATO DE BOMBAS, FÚTBOL Y NINJAS



SABER DESENVOLVERSE ante las variaciones del entorno es fundamental para la supervivencia de cualquier empresa. La historia de Tehkan/Tecmo es un muy buen ejemplo de ello, no sólo por su actividad inicial, sino también por los diversos enfoques que ha ido dando a su producción con el paso de los años.



TEHKAN WORLD CUP fue uno de los títulos que más contribuyó a darle buen nombre a su desarrolladora.

Teikoku Kanzai fue fundada en 1967 y su negocio se centraba en la distribución de productos de limpieza y servicios de mantenimiento de edificios. Dos años después se diversificó al introducirse en la venta de máquinas electromecánicas, y su salto al entretenimiento se completó en 1977 al cambiar su denominación a Tehkan y dedicarse a la fabricación y venta de máquinas de pachinko y UFO catchers. La consecuencia lógica sería su paso al mercado del videojuego y así fue cuatro años más tarde con su primer arcade, una copia de *Phoenix* llamada *Pleiads* que pasó sin pena ni gloria.

➔ TRAS UN PERÍODO SIN GRANDES LANZAMIENTOS, 1984 se convertiría en el primer gran año que viviría Tehkan. No sólo porque llegaría a las tiendas su juego debut para el naciente mercado japonés de consolas (*Guzzler*, en la SG-1000), sino por dos recreativas como *Star Force* y *Bomb Jack*. La primera era un matamarcianos de gran calidad cuya popularidad se quedaría en Japón, pero la segunda alcanzó a mucho más público a nivel mundial y el plataformero y divertido juego de recoger bombas se convirtió en un título que daría enormes beneficios a Tehkan y, sin duda, en uno de los mejores juegos de su historia.

La compañía continuó en la búsqueda de software de calidad y en 1985 íbamos a poder disfrutar de *Tehkan World Cup*, otra de esas producciones que marcarían a toda una generación. Su simplona vista cenital y la ausencia de licencias no impidieron que su sencillez, velocidad y control directo (el mueble original disponía de trackball) lo mantuvieran en los arcades durante muchos años, marcando a fuego en sus visitantes detalles como la música que seguía a cada gol.

➔ UN AÑO DESPUÉS DEL PELOTAZO que supuso el futbolero título, la desarrolladora tuvo otro período de gracia

AMOLDARSE AL ENTORNO

Además de productos desarrollados para su mercado local, la empresa nipona creó títulos con temáticas que gustaron en otros territorios. El ejemplo de sus juegos de nuestro fútbol es claro, pero también los que realizó con el americano en mente. *Tecmo Bowl* (derecha) fue un gran éxito en Estados Unidos por la divertida recreación de ese deporte y su enorme y llamativo mueble. La adaptación para NES llegó en 1989 (dos años después del original), y un par de años más tarde *Tecmo Super Bowl* aterrizó de nuevo en la consola de Nintendo con una gran repercusión. Más adelante, Super Nintendo y Mega Drive verían más entregas, pero la supremacía de la serie John Madden les restó todo interés.





GALLOP RACER, como juego de carreras de caballos, es un buen ejemplo de título ideado y desarrollado para el gusto del público japonés.



aunque bajo la marca Tecmo, dado que la empresa cambió de nombre a principios de ese 1986. *Rygar* llegaba a los recreativos y se convertía en uno de los arcades del momento por su acción lateral simple y desenfrenada, y acabaría colocándose en múltiples sistemas domésticos (al igual que ocurrió con *Bomb Jack*) para beneficio de sus creadores.

Otro título que representó una nueva producción de calidad fue *Solomon's Key*. Juego de puzles de alta dificultad con un alto componente plataformero, dio origen a una mezcla que funcionó bien como arcade pero cuyo principal activo fueron los ports a las consolas y ordenadores de la época, ya que fue ahí donde su popularidad se incrementó.

DE NUEVO, UN AÑO PAR dentro de la década de los ochenta iba a ser muy destacado para Tecmo. En 1988 comenzó la "explotación" de la franquicia Captain Tsubasa (Campeones en nuestro país) gracias a un título para Famicom del mismo nombre y que supuso el primer éxito de la compañía que no nació en los arcades. Y también vería la luz un shooter horizontal tan destacable como *Silk Worm*, donde las partidas a dobles manejando el tándem helicóptero-jeep daban lugar a un enganchante arcade.

Aunque, sin lugar a dudas, el título que iba a marcar ese año sería *Ninja Gaiden*. La recreativa seguía las líneas básicas vistas en otros beat 'em up (género que estaba golpeando con fuerza en los salones) pero no destacaba especialmente en ningún apartado, por lo que el despegue de esta franquicia se produjo gracias al título para Famicom que después saldría en Estados Unidos y Europa. Inspirado en el arcade, pero diferente a él, se ganó una bien merecida fama por ser uno de los juegos más difíciles que han pisado cualquier sistema y también por su notable fusión de acción y plataformas.

Y para terminar la década y comenzar una nueva, el fútbol volvió a ser protagonista: en la consola de 8 bits de Nintendo con *Tecmo World Cup Soccer* y *Tecmo Cup Soccer Game* (adaptación de *Tehkan World Cup* y versión occidentalizada de *Captain Tsubasa*, respectivamente) y en los recreativos con *Tecmo World Cup '90*.

EN VEZ DE DESAPARECER, TEHKAN SE ADAPTÓ BIEN A LOS CAMBIOS

LA PRIMERA MITAD DE LOS 90 fue testigo de múltiples secuelas y productos inspirados en éxitos pasados de Tecmo. Poco a poco, su producción fue volcándose hacia las consolas en un movimiento similar al de otras empresas del sector, siendo 1996 el último gran año para sus arcades gracias a *Dead or Alive*. A partir de ahí, ni una decena de recreativas vieron la luz hasta 2001, año en el que la compañía cerró esa división.

Esto la llevó a un nuevo enfoque de negocio en el que los juegos para consolas y móviles eran la base sobre la que se sustentaba su economía. La producción había decaído bastante, por lo que Tecmo decidió fusionarse en 2009 con Koei, la cual buscaba la variedad de catálogo que aquella ostentaba. Este movimiento resta mucho del misticismo que ostentaba Tehkan/Tecmo, aunque garantizó la supervivencia de una compañía que tuvo en cartera demasiados buenos títulos como para desaparecer de este mundillo.

UN FÚTBOL MUY NIPÓN

La fijación que tenía Tecmo con el deporte rey era evidente, y no sólo se reflejó en su famoso *Tehkan World Cup* y otros títulos que llegarían en años posteriores, sino por haberse hecho con la licencia de Captain Tsubasa. La serie de manga/anime original fue muy popular en su país natal, por lo que el esfuerzo que realizó la compañía para comprar sus derechos se vio recompensado con las estupendas ventas que tuvieron las entregas para Famicom y Super Famicom (incluso Game Boy y Mega-CD recibieron su juego). Más adelante, Bandai y Konami tomarían el relevo y seguirían publicando títulos de la franquicia, pero los siete juegos que lanzó Tecmo entre 1988 y 1994 fueron un filón para la empresa.



TELÉFONO ROJO
Yen te responde



Mi cita a ciegas me dijo que llevase algo japonés para reconocerme. Como fan de *Tenchu*, me presenté así y, no os lo vais a creer, pero la gente salió pitando del local.

Puro amor por la velocidad

@ Hola Yen, esta es la primera vez que escribo, así que seré breve:
¿Crees que es posible que saquen un juego como el de *Pure* (o *SSX*, aunque prefiero el anterior nombrado) para PS4? Más que nada porque, bueno, de lo demás vamos a estar servidos, pero este juego creo que no lo cató mucha gente y fue uno de los primeros que apareció en la anterior generación y encima con buenos gráficos y una música que acompañaba bastante. Gracias. Un abrazo.

La verdad es que *Pure* era un juego bastante entretenido, que desgraciadamente no va a recibir ninguna continuación. Disney Interactive Studios ya se encargó de dejarlo claro tras negarlo públicamente y, sobre todo, después de cerrar el estudio responsable del juego, Black Rock Studio, en 2011. Los máximos responsables de *Pure* y *Split/Second* formaron nuevos estudios de desarrollo, como Roundcube-entertainment (sin juego conocido por el momento), ShortRound Games (que se han dedicado a hacer juegos de estrategia en PC y móviles) y BossAlien que lanzaron *CSR Racing*, un juego de coches para móviles bastante simplón y espectacular. Dicho de otro modo, olvídate de ver otro *Pure* en PS4. En cuanto a *SSX*, juego al que guardo especial cariño, EA dijo poco antes de lanzar *SSX 2* en 2012 para la pasada generación que esperaba que no tuviésemos que esperar otros 5 años para disfrutar de la siguiente entrega. Lamentablemente, las ventas de aquel juego fueron las más bajas en la historia de la saga, por lo que EA parece que se lo va a pensar mucho antes de desarrollar una nueva entrega. Yo, personalmente, tendría fe en que finalmente llegará. Desde luego, le vendría muy bien a las nuevas consolas.

Jonatan Cozar López



SSX TRICKY salió en 2001 dando el salto de PS2 también a Xbox y GameCube. Desgraciadamente, aquella moda de juegos de deportes extremos está desapareciendo, aunque vuelve *Tony Hawk*.

LA PREGUNTA DEL MES

¿Quién será el ganador del próximo E3 2015?

Hola Yen, la feria más importante del videojuego está a la vuelta de la esquina y necesito una ración de Yen tirándose a la piscina. ¿Quién crees que ganará esta edición?

A bote pronto, la mayor parte de las papeletas las tiene EA con *Mass Effect 4* y *Star Wars*, pero no descartaría que Bethesda se lleve el gato al agua con *Fallout 4*. Me mojo, como verás, pero también soy Yen y pienso que los verdaderos ganadores seremos, como siempre, los usuarios. Bonito, ¿verdad?

Raúl Jiménez



Rozando el ¡qué me dices!

@ Hola Yen, esta es la primera vez que te pregunto y quisiera saber una cosa:
¿Es posible que algún día haya un *Halo* para una consola Sony? Es que he visto que van a sacar *Titanfall 2* para Xbox One y PS4 y como la primera entrega fue exclusiva de Microsoft, pues estaría bien que ocurriera lo mismo con *Halo*.

No has acabado en el ¡qué me dices! de puro milagro. Estoy en modo simpático, así que te voy a contestar. Ver *Halo* en una consola de Sony sería



TITANFALL ha sido uno de los juegos exclusivos de Microsoft con más éxito del último año. Ventas millonarias y un estilo de juego que ha levantado envidias, sanas, en los usuarios de Sony. Eso acabará con *Titanfall 2*, que será multiplataforma.

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:
- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".


Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

un sacrilegio tan grande como ver un *Killzone* en una de Microsoft. ¡Ah! no, espera, que eso no le importaría a nadie. Bromas aparte, son casos muy distintos. *Titanfall* fue una exclusividad de Microsoft de un juego de EA y Respawn, mientras que *Halo* es un juego creado por la propia Microsoft, antes por Bungie y ahora por 343 Industries. Pero la propiedad intelectual, la IP famosa de la que se habla tanto en el lenguaje de Internet, significa justamente eso, que no veremos al Jefe Maestro en consolas de Sony, del mismo modo que no veremos a Kratos en las de la compañía de Redmond.

Pedro Angel Mompeán López

« AÚN NO HAY FECHA PARA STEAMVR PERO YO APOSTARÍA A QUE SALDRÁ EL PRÓXIMO NOVIEMBRE »

Y ahora, un asiduo del ¡qué me dices!

@ Hola Yen, soy un fiel lector de vuestra revista desde hace muchísimos años. Es la primera vez que te escribo en serio, (ya salí en el ¡qué me dices! un par de veces) y espero que me resuelvas una duda:

■ Me gustaría comprar un juego para PS3 que tenga cooperativo para poder jugar con mi novia. Ella me vio jugar hace poco a *Skyrim* y le ha gustado mucho su estilo, ya que me vio jugar con sigilo. ¿Hay algún juego parecido que no sea online? De no encontrar alguno parecido al menos que sea divertido para los dos. Un saludo desde Huelva.

Lo primero, ¿seguro que has salido en el ¡qué me dices! por hacer la broma? Bueno, tendremos que creerte. La oferta de juegos cooperativos es muy larga aunque sólo recuerdo uno que, además, permita jugar en plan sigiloso, *Splinter Cell: Blacklist*. La verdad es que es una risa y hay que coordinarse bastante para no levantar alarmas. Pero también hay otro tipo de experiencias cooperativas que merecen mucho la pena. Empiezo con una apuesta muy arriesgada, *Diablo III*, al que he visto viciarse a más novias de las que uno podría imaginar. Cualquiera de los *Borderlands* es también una gran opción, por cantidad de horas y por diversión pero depende de lo habilidosa que sea tu chavala con los shooters subjetivos. *Dead Space 3* también es una gran opción y *Beyond: Dos Almas* puede resultar una opción perfecta para introducir a tu chica en el mundillo y que le pique el gusanillo. ¡Ah! y no me puedo dejar en el tintero, *Portal 2*, un cooperativo de los que hacen época. Indispensable.

Francisco Javier Muñoz



SPLINTER CELL: BLACKLIST cosechó bastantes buenas críticas tras su lanzamiento, aunque no llegase al altísimo nivel de las primeras entregas. Eso sí, tiene contenido para aburrir y un modo cooperativo local que puede convertir las tardes con amigos en una delicia.

Realidad virtual versión Steam

@ Hola Yen, he estado mirando en algunos foros acerca de SteamVR y solo he conseguido averiguar su fecha de lanzamiento (aproximadamente). Ahí va mi pregunta:

■ ¿Cuánto costará y cuándo saldrá exactamente?

Desgraciadamente no hay ningún tipo de fecha oficial ni precio de SteamVR. Valve se ha limitado a decir que la versión para desarrolladores llegará alrededor de la primavera mientras que la versión para el gran público lo hará, y cito palabras textuales, "más adelante en 2015". Como soy un tío que se moja yo creo que saldrá en noviembre, o muy cerca de esas fechas, aprovechando la llegada de las Steam Machines. La verdad es que el "aparatejo" tiene una pinta realmente impresionante y muchos incluso ya dicen que es mejor que Oculus. La resolución de sus dos pantallas, ▸▸

vuestra OPINIÓN



Contra los juegos móviles

Albert83

El mercado de los juegos para móviles no ha hecho más que crecer en los últimos años. Aunque, en principio, cualquier noticia de mejoría en el sector debería ser bien recibida, yo no me alegro por esta cuestión. El caso es que tengo la sensación de que nos están timando. Cuando no es un juego gratuito en el que es más importante pagar que jugar bien (los famosos pay-to-win), es un juego que no nos deja seguir jugando a no ser que esperemos un tiempo determinado o que pasemos por caja. Y eso sin tener en cuenta la cantidad de juegos clónicos de bajísimo nivel con los que nos encontramos, como ese género ridículo que son los "runners" o las miles de copias de juegos de éxito como *Candy Crush* o *Flappy Bird*. Cada vez más, las desarrolladoras de juegos para móviles buscan éxitos millonarios preocupándose más por el modelo de negocio que por ofrecer una experiencia original, innovadora o que incluso esté pensada para la plataforma en cuestión.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Yo tampoco soy muy fan de los juegos para móviles. Aunque generalizar tampoco está bien, porque encontramos juegos que sí que ofrecen una gran experiencia, incluso innovadora, o remakes de viejos clásicos a los que da gusto jugar, a mí tampoco me seducen, especialmente por el modelo de negocio.

vuestra OPINIÓN



¿Los juegos no eran malos?

Paco Super Saiyan

Hola Yen, llevo toda mi vida como jugón, que empezó allá por los años ochenta, oyendo que los videojuegos son muy malos, que son casi el Diablo en persona y que los que juegan son chavales que pueden acabar mal, muy mal o fatal en sus vidas. Nunca ha sido un hobby muy bien visto y esta percepción se ha debido, casi siempre, al enfoque que los medios de comunicación generalistas le han dado al tema. Vamos, que se han basado en las opiniones de unos pocos que, además, no suelen ser expertos en el mundillo ni nada que se le parezca. El caso es que, científicamente hablando, cada vez que ha hecho un estudio sobre el impacto de los videojuegos sobre los gamers los resultados siempre han sido muy positivos. Muchos experimentos han confirmado que mejoran la capacidad de respuesta, la coordinación e incluso que crean conexiones cerebrales más potentes en zonas donde procesamos la lógica o las matemáticas. Pero parece que estos estudios no cuentan con la misma repercusión que las noticias sensacionalistas que demonizan al sector.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Sí, parece que cada vez que ocurre algo malo que pueda ser relacionado con los juegos la repercusión mediática es total, mientras que las buenas noticias pasan desapercibidas. Pasa en todos los ámbitos, pero no deja de parecerme muy mal.

de 1080x1200, es la más alta de todos los cascos de realidad virtual. Además, el formato de las pantallas no es 16:9 sino 9:5, es decir más altas y no tan apaisadas, lo que nos permite mirar arriba o abajo en la propia pantallas sin necesidad de "rompernos el cuello". Eso sí, funciona a 90Hz y no a los 120 de Project Morpheus, por ejemplo. Es muy pronto aún para saber qué casco será el mejor pero cada vez queda menos para salir de dudas.

Martí Coll Risco

Opinando se entiende la basca

@¡Hola Yen! Tengo algunos temas sobre los que me gustaría saber tu opinión. Espero que puedas responderme. Si no, caerá sobre ti la ira de cien mil Ganondorfs. Dejando las bromas a un lado me lanzo:

¿Qué pinta te tiene la expansión de *Destiny, La Casa de los Lobos*? ¿Merecerá la pena?

Si te soy sincero hace un tiempo que me he desenganchado de *Destiny*, sobre todo porque me parece que es algo injusto con el jugador y le obliga a dedicar más horas de las que creo sensatas para unas actividades tan repetitivas. Eso sí, si aún sigues jugando a tope, la expansión tiene buena pinta. Además de nuevas armas y armaduras, también podremos disfrutar de un nuevo asalto, tres mapas multijugador, un nuevo modo competitivo para el Crisol y otro cooperativo, el Presidio de los Ancianos, una especie de modo horda que tiene bastante buena pinta. Eso sí, nos quedamos sin incursión, que llegará más adelante seguramente gratis.

¿Qué opinas de la cancelación de *Silent Hills*?

Hombre, a nadie beneficia (a los usuarios me refiero) que se haya cancelado pero, siguiendo con la sinceridad total, la demo que pudimos probar, *P.T.*, aunque resultaba interesante no llegó a impresionarme. En realidad nunca llegamos a ver cómo sería la jugabilidad de *Silent Hills*, así que tampoco sabemos a ciencia cierta (más allá de la garantía de unir a dos maestros en sus disciplinas) si el juego pintaba o no apetecible. Por cierto, aprovecho para colgarme la medalla y recordar que ya predije yo que el divorcio entre Kojima y Konami iba a ser permanente.

¿Qué servicio te parece mejor: PS Plus o Xbox Live Gold?

Todo depende. En cuanto a calidad de los servidores para el juego online, me sigo quedando con el servicio de Microsoft pero en cuanto al resto creo que Sony le está ganando la partida a los de Redmond. Por ejemplo, PS4 está recibiendo aplicaciones específicas para nuestro país, como Yomvi, que son muy de agradecer, mientras que Micro la sigue manteniendo en 360 pero no en Xbox One. Otro ejemplo son los juegos gratuitos que ofrece. Este mes, por ejemplo, Sony ofrece para PS4 *Ether One, Guacamelee! Super Turbo Championship, The Unfinished Swan, Race the Sun* y *Hohokum*. La oferta para los miembros de Xbox Live Gold es *Castle Storm: Definitive Edition* y *Pool Nation FX*. Como hasta ahora, Microsoft sólo pone un juego al mes para los usuarios de One (más otro que repite del mes anterior, en este caso *Pool Nation FX*) mientras que Sony da dos y en ocasiones, como este mes de mayo, hasta 5. Las diferencias son más que notables. Microsoft debería ponerse las pilas en este sentido o acabará con menos usuarios, aún, de Xbox One en nuestro país.

« AUNQUE LOS SERVIDORES SON MEJORES, MICROSOFT TIENE MUCHO QUE APRENDER DE SONY Y SU PS PLUS »

He jugado a la demo de *FF XV*, el *Episode Duscae*. Aunque al principio me gustó, al final me ha parecido una castaña. ¿Estás conmigo?

Hombre, tanto como para decir que es una castaña. El sistema de combates me ha gus-



FINAL FANTASY XV EPISODE DUSCAE es una demo bastante interesante que muestra cómo será el estilo de juego de la nueva entrega de la saga. Los combates pintan bien, las misiones no tanto.





STAR MARINE es la vertiente de shooter en primera persona que incluirá la campaña de *Star Citizen*. El juego no para de crecer con el paso de los meses. Tanto, que tengo miedo de que explote la burbuja.

tado bastante y espero que con las magias y otras nuevas habilidades sean aún más completos, sobre todo por aquello de no hacerse repetitivos tras decenas y decenas de horas. Lo que no me ha molado tanto es el sistema de elección de misiones y el tipo de las mismas. Por la demo no parece que vayan a ser muy variadas ni con un gran trasfondo argumental detrás. En cualquier caso es sólo una demo e incluso Square ya ha anunciado una nueva versión de la misma, por lo que seguro que el juego será distinto en la versión final.

■ **Leí el mes pasado la polémica sobre la vuelta de los juegos musicales, pero me gustaría saber tu opinión.**

Pues, bajo el amparo de esa misma vuelta de los juegos musicales, he desempolvado mis viejos instrumentos de *Rock Band* y he vuelto a viciarme mucho durante unos días. La fiebre ya ha remitido, aunque me he quedado con ganas de mucho más, así que sí, espero que los juegos musicales vuelvan y que lo hagan con fuerza.

Juan Carlos Méndez

¡Epopeyas espaciales ya!

@ ¡Hola querido Yen! Es la segunda vez que te escribo y me gustaría saber algunas cosas que me tienen en vela por las noches, XD.

■ **Lo primero: ¿sabes algo del juego *Star Citizen* de Chris Roberts? Me encantan ese tipo de juegos y me gustaría saber si han sacado a la luz alguna nueva información sobre su juego.**

Lo más llamativo, al margen de los más de 80 millones que ha conseguido recaudar el juego a través de crowdfunding (el récord de todos los récords), es la inclusión de *Star Marine* dentro del propio juego, un shooter en primera persona que promete alcanzar grandes cotas de realismo gracias a las tres posiciones desde las que podremos disparar. El juego, que no nos olvidemos que será un simulador espacial, llegará en 2016, aunque visto el modo en el que no para de crecer y crecer no me extraña que se haya retrasado.

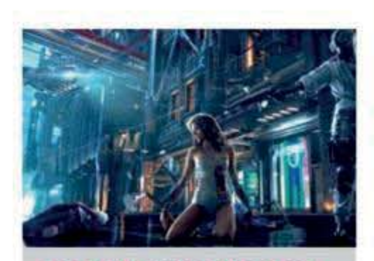
■ **¿Hay algo nuevo sobre *No Man's Sky*?**

Lo más comentado durante los últimos días es el más que posible retraso del juego para 2016. Ten en cuenta que es un juego enorme del que no sabemos nada desde hace mucho y que son un equipo indie de apenas 10 personas. Aunque el hype con ese título está siendo brutal, y fui de los primeros en subirme al carro, no pienso pronunciarme hasta que no veamos cómo son los combates en primera persona. Si el juego se "limita" a dejarnos explorar una Galaxia enorme en la que apenas podemos hacer nada más allá de viajar y descubrir nuevas especies y planetas, no creo que logre engancharme. Es imperativo que nos muestren algo de acción. Si no, el hype se irá disipando. Igual tenemos suerte y nos enseñan algo en el próximo E3.

■ **Y por último, ¿sabes si CD Projekt RED ha revelado nuevos detalles sobre el juego Cyberpunk 2077? Gracias por todo.**

La verdad es que es impresionante cómo un simple vídeo sin gameplay de un juego puede generar tanto revuelo. Y no lo digo criticando, lo digo desde el convencimiento del buen hacer de CD Projekt RED, que han demostrado este mismo mes con *The Witcher 3: Wild Hunt*. A muchos nos sedu- ▸▸

« **STAR CITIZEN** LLEVA 82 MILLONES RECAUDADOS Y PROMETE SER UN JUEGO COLOSAL. ¿DEMASIADO? »



POCO MÁS HEMOS VISTO DE CYBERPUNK 2077 que no sea esta imagen y, aún así, nos tiene embelesados. Quizás sea porque el estudio desarrollador, CD Projekt RED, es el mismo de *The Witcher 3: Wild Hunt*.

vuestra OPINIÓN

Coge un mapa y piérdete

Darío

¿Realmente es necesario tener siempre en pantalla un mapa con mil cosas para hacer? Es una de las cosas que menos entiendo y menos comparto de estos últimos tiempos, el HUD en los juegos. Ahí tienes un mapa, con iconos cada 2 metros indicándote actividades a realizar. Da igual que el juego sólo tenga 6 tipos de actividades y por tanto los iconos sean una y otra vez los mismos. ¿Has marcado una misión u objetivo? Toma, te lo señalo junto a la ruta y lo que te queda para llegar a él, para que no te pierdas, aunque sea una misión de encontrar al objetivo en una multitud.
Y ya no pasa sólo en los juegos de aventuras. Pasa en absolutamente cualquier género, aunque haya que meter ese mapa y esos indicadores con calzador (¿alguien dijo conducción?). Sé de buena tinta que hay un gran número de jugadores hartos de esto.
Queremos perdernos, queremos tener que buscar las actividades, queremos tener que abrir el mapa y trazar la ruta hacia el objetivo. Queremos que nos suelten de la mano. Queremos jugar.

Yen: Aunque hay juegos que te permiten quitar de la pantalla cualquier indicador, la verdad es que la inmensa mayoría nos llevan de un lado a otro del mapa como si fuéramos ancianitas pidiendo ayuda para cruzar la calle.





MIRAD AL GENIO KOJIMA, si hasta parece que esté pensando: "vale, ya me he pirado de Konami y no pienso hacer un nuevo *Metal Gear* pero... ¿qué narices hago ahora?" Eso mismo queremos saber Hideo.

ce su estética cyberpunk, pero poco sabemos sobre él. El caso es que desde el propio estudio polaco ya han comentado que este año es el de Geralt y que no tienen intención de llevar nada de *Cyberpunk 2077* al próximo E3. Ten en cuenta que, además, tuvieron que parar el desarrollo del juego para poder echar un cable y terminar las aventuras del brujo blanco. Imagino que ya mismo habrán retomado el desarrollo, aunque también buena parte del equipo se tendrá que encargar de las expansione de *The Witcher 3*. Así que, no, no se sabe gran cosa y no espero que sepamos nada nuevo en unos meses.

Adri De la Torre

Futuro incierto, Kojima intenso

@ Hola Yen, me llamo Javi y nunca he preguntado nada en tu sección, pero hay un par de cosillas que me gustaría saber. En primer lugar, felicidades por la sección, que en mi opinión es una de las mejores, y en segundo a ver si algún día nos dices quién eres. Bueno mis dos preguntas son:

¿Es posible que Kojima recale en Sony después del barullo que se ha montado con Konami?

Hombre, puede ser posible pero, y esto no son más que especulaciones, no creo que Kojima quiera recalar en otra gran empresa del sector y sufrir las mismas presiones y problemas que ha tenido en Konami. Me da la sensación de que es más probable que le veamos formando su propio estudio independiente para mantener el control de sus creaciones en todo momento, como han hecho antes otros genios japoneses. Así que id preparando el Kickstarter, que puede que lo veamos por allí con su nuevo proyecto.

En el caso de que recalara en Sony, ¿le interesaría a Sony intentar absorber a Konami y, de este modo, adquirir todas las grandes licencias de Konami? Muchas gracias de antemano por las respuestas.

Interesarle, seguro que puede interesarle, aunque creo que Konami va a tratar de sobrevivir por su cuenta sin la ayuda de Sony o Kojima. El divorcio entre Hideo y Konami es también un duro golpe para la empresa, que necesita demostrar que puede ofrecer algo por su cuenta sin la mano del creador de *Metal Gear*. Otra cosa es que, pasado el tiempo, el balance de Konami sea desastroso y no le quede más remedio que buscar financiación incluso siendo absorbida por otra empresa. En ese caso, desde luego, Sony sería de las mejor situadas para hacerlo.

Carlos Javier Narvaez Mesas

Ansiedad con las segundas partes

@ Muy buenas Yen. ¿Cómo lo llevas?

¿Se sabe algo de una secuela del *Lords of the Fallen*? Es que me encantó el primero.

Teniendo en cuenta el éxito de crítica y ventas, ten claro que habrá una continuación. La editora del juego ya ha confirmado que Deck 13, creadores del juego, presentarán un nuevo título en el E3 2015, así que no descartes que sea la continuación de *Lords of the Fallen*. Además, el estudio alemán ha firmado un acuerdo con Microsoft para unirse al programa id@xbox y lanzar cuatro juegos exclusivos para Xbox One. Algunos rumores apuntaban a que el primero de ellos sería el mismo *Lords of the Fallen 2* y, aunque la estrategia sería seductora para competir con las exclusividades de Sony con FromSoftware, lo veo algo descabellado sabiendo que Focus Home es la editora que lanzará ese nuevo juego que se anuncie en la feria angelina.

Radio la Isla



DECK 13 son los creadores de *Lords of the Fallen*, y han firmado un acuerdo con Xbox para hacer 4 juegos exclusivos. Eso es bueno, pero recordad que también es suyo el fiasco *Venetica*, entre otros.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@ Yen, ¿crees que veremos The Witcher 3 en PS3? Venga hombre, si hasta rima.

Yen: La verdad es que tu observación está llena de argumentos irrefutables así que me he dirigido a las oficinas de CD Projekt RED y les he planteado tu propuesta (incluso jugándome mi identidad secreta; la ocasión lo merecía). Como te podrás imaginar han dicho que no piensan hacerlo en PS3. Al parecer los polacos son más de prosa, fíjate tú.

@ Hola Yen. Después de tanto meditarlo, he llegado a la conclusión de que... ¡eres L, el de Death Note! No quieres enseñar tu rostro para que Kira no te mate. Ya decía yo que alguien normal no podía mojarse tanto y acertar la mayoría de veces.



Yen: El intento no está mal pero no has entendido que a L, el de Death Note, se le ve la cara en todo momento. Para conseguir mantener su identidad secreta tendría que dejarse el flequillo aún más largo. ¡Emo power!

@ Yen, ¿es verdad que no te inventas nada de lo que sale en el ¡qué me dices!?

Yen: Lo normal sería inventármelo todo para hacerlo más gracioso, pero siempre hay alguien que se merece salir por méritos propios. Sin vosotros, no sería posible.

PREESTRENO





PÁGINA 100

F1 2015. El circo de la F1 debuta en la next gen y el PC ofreciendo un apartado gráfico superior, mejoras en la simulación y replicar el campeonato en marcha...



PÁGINA 102

YOSHI'S WOOLLY WORLD. El dinosaurio de Nintendo va a protagonizar en exclusiva uno de los plataformas 2D más bellos del año... ¡¡¡y llegará con su amiibo de lana!!!

PÁGINA 96

BATMAN ARKHAM KNIGHT

El Caballero Oscuro regresa a la versión más grande y espectacular de Gotham para poner fin a la trilogía de Rocksteady. Harley Queen, El Espantapájaros y otros villanos, se unirán para intentar acabar con Batman mejor preparado que nunca...

EN ESTE NÚMERO...

El verano está más cerca y eso se nota en el ritmo de lanzamientos... Pero, aunque haya pocos, eso no quita que muy probablemente estemos ante algunos de los títulos clave de 2015...

PlayStation 4

Batman Arkham Knight 96
F1 2015 100

Xbox One

Batman Arkham Knight 96
F1 2015 100

Wii U

Yoshi's Woolly World 102

PC

Batman Arkham Knight 96
F1 2015 100

Agenda 104



LAS CLAVES

1 UN CIERRE ÉPICO. *Arkahm Knight* cerrará la trama de la trilogía por todo lo alto. La historia, eso sí, no estará fimada por Paul Dini.

2 JUGABILIDAD CONOCIDA pero con mejoras en todos los frentes, desde el combate o la propia forma de movernos por Gotham.

3 GRÁFICOS NEXT GEN. En palabras de sus propios creadores, BAK no hubiera sido posible en las anteriores consolas. ¿Hace falta decir más?

23 de junio ■ Warner Bros ■ Aventura

BATMAN ARKHAM KNIGHT

El Caballero Oscuro se prepara para la última batalla en la serie *Arkham*. ¿Te vas a perder uno de los juegos clave de 2015?

EL ESPANTAPÁJAROS YA TIENE CASI A PUNTO SU NUEVO Y MAQUIAVÉLICO complot contra Gotham, un plan que va a reunir a los principales enemigos de El Caballero Oscuro para acabar con su amada ciudad y, de paso, con su protector. ¿La idea? Liberar un gas tóxico con la ayuda de Dos Caras, Harley Quinn, Poison Ivy, El Pinguino y otros villanos, ayudados por Arkham Knight, un nuevo personaje creado para la ocasión y que cuenta con su propio ejército.

Por suerte, Batman no estará solo. Aparte del comisario Gordon y El Oráculo para obtener pistas y direcciones, el murciélago contará con ayudas muy diversas... y novedades en casi todos los frentes. Si comenzamos por la parte tecnológica, Batman mantendrá los principales gadgets de anteriores *Arkham*, como el lanzacabos (todos con nuevos trucos) y nuevos ingenios, como un batarang de reconocimiento capaz de traer datos de vuelta.

PERO EL BATMÓVIL SERÁ, SIN NINGUNA DUDA, SU MAYOR REFUERZO tecnológico. Podremos llamarlo desde cualquier punto, dejarnos "caer" en su cabina desde el aire o salir propulsados de su interior para sobrevolar una zona. Por si fuera poco, tendrá dos modos de manejo: "persecución" y "batalla". El primero nos permitirá recorrer la ciudad a gran velocidad, dar saltos, propulsión extra... mientras que el segundo estará orientado al combate, con desplazamientos laterales y un mayor uso



ARKHAM KNIGHT introducirá el uso del Batmóvil para movernos por Gotham, combatir... será una de las nuevas piezas centrales.

CONTARÁ CON UN MAPA 5 VECES MÁS GRANDE QUE EL DE BATMAN ARKHAM CITY

BATMAN COMENZARÁ LA AVENTURA con los gadgets y habilidades aprendidos en Asylum y City, aunque en todos ellos habrá novedades.

¡OJO AL DATO!

Anunciado pase de temporada
¡BATGIRL Y MUCHO MÁS!
Warner ha anunciado el "season pass", que por 39,99 € incluirá contenidos para 6 meses: una precuela con Batgirl controlable, otro episodio con nuevos villanos, más circuitos y skins para el Batmóvil...

EN LOS COMBATES podremos intercambiar el control con aliados como Catwoman o Robin y realizar técnicas conjuntas.



EL MODO DEPREDADOR tendrá mejoras como crear combos de hasta 3 bajas (a cámara lenta) usando el factor miedo o colgar más enemigos de una gárgola...



EL BATWING ESTARÁ PRESENTE en la aventura y tendrá sus minutos de gloria... aunque el único vehículo manejable será el batmóvil.

ARKHAM KNIGHT ES UN PERSONAJE CREADO PARA EL JUEGO, PERO ENCAJA CON EL ESPÍRITU DEL COMIC

de su artillería. Sobra decir que, como al propio Batman, podremos mejorar el Batmóvil con nuevas armas y trucos, e incluso usarlo de forma remota y coordinar alguna acción con el Batwing.

Por último, El Caballero Oscuro también contará con aliados como Catwoman, Robin, Nightwing o Azrael, entre los que podremos intercambiar el control en combate para realizar combos y ataques combinados. Unos combates que, además, estarán plagados de novedades, como una mayor variedad de enemigos (ahora los de menor tamaño podrán realizar ataques cargados o arremeter contra nosotros), acciones como usar bates de béisbol u otras armas blancas contra los rivales hasta que se rompan o poder continuar los combos golpeando a los enemigos derribados.

TAMPOCO VAN A FALTAR A LA CITA otros sistemas y aspectos muy valorados por los fans de la saga *Arkham*, como el modo Detective (aunque se desconoce qué novedades ofrecerá) o la presencia de los acertijos de Enigma (algunos serán diabólicos retos a bordo del Batmóvil), todo ello en un mapeado 5 veces más grande que el de la ciudad-cárcel de *Arkham City*, con nuevos distritos como el barrio chino, repartidos por 3 islas interconectadas.





EL DETALLADO ENTORNO también contará con elementos interactivos que podremos usar en combate para acabar rápidamente con los enemigos.

UN BATMAN AÚN MÁS "GRANDE"...

La base de la serie *Arkham* (exploración, combate, sigilo...) va a seguir presente, pero con suculentos matices aquí y allá que culminarán una experiencia aún más intensa.



BATMÓVIL. Una de las grandes novedades que afectará a nuestra forma de movernos por Gotham, combatir... Se podrá mejorar.



ALIADOS. Como Nightwing, Robin, Azrael o Catwoman estarán muy presentes hasta en el combate. Y protagonizarán algún DLC...



VILLANOS. En esta entrega se aliarán todos o casi todos los aparecidos en la serie, junto a uno nuevo, *Arkham Knight*.



GADGETS. Volverán los principales de la serie, como el garfio, aunque con nuevas funciones... y nuevos objetos, cómo no.



Como siempre, quedan muchas incógnitas por desvelar, tanto de la trama como de los supuestos regresos que podría haber (cada vez se rumorea más que El Joker aparecerá de un modo u otro), si habrá tareas opcionales centradas en algunos villanos concretos, etc.

Sean cuales sean las respuestas, una cosa parece clara: el último juego de Batman rubricado por Rocksteady promete dejar el listón muy alto para futuros videojuegos protagonizados por superhéroes. Ya sea porque en lo técnico va a dejarnos con la boca abierta (gracias a un Gothan más detallado, increíbles modelos de personajes, efectos visuales next gen...), como por su fidelidad con la obra original, *Arkham Knight* está llamado a ser el broche de oro que los fans están esperando. Un título más grande, espectacular y repleto de posibilidades que seguro van a marcar este 2015. Y si no, tiempo al tiempo... HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

La trilogía de Rocksteady se despedirá con un juego colosal en TODO: batmóvil, combates con parejas de personajes, nuevos gadgets y habilidades... y técnicamente insuperable.

■ 12 de junio ■ Codemasters ■ Velocidad

F1 2015

El Circo de la Fórmula 1 se prepara para otro gran premio: su debut en PS4 y One, con nuevo motor y muchas novedades.





1 SIMULACIÓN. *F1 2015* será un paso adelante en realismo, tanto en la recreación visual como en el manejo de los monoplazas.



2 CON OPCIONES. Modos como campeonato, temporada pro u online garantizan la duración. Eso sí, no habrá contenidos clásicos.



3 ACTUALIZABLE. Según progrese la temporada en curso, el juego se irá actualizando para recrear mejor la competición real.

■ ***F1 2015* TIENE UN CLARO OBJETIVO:** recrear de forma aún más real el Gran Circo de la Fórmula 1 y, por lo que hemos visto y probado, está en el buen camino para lograrlo. Buena parte de la "culpa" va a recaer sobre la nueva versión del motor gráfico EGO, que, en su primer paso por la "next gen", ya dejará soberbios efectos de luz y sombra, o una realista recreación de efectos climatológicos como la lluvia. Gracias al nuevo motor, también se van a recrear otros aspectos que hasta ahora se habían quedado en el tintero, desde los rostros de los pilotos al ambiente previo a la carrera o las celebraciones en el podio.

→ PERO LAS MEJORAS NO SERÁN SÓLO COSMÉTICAS. El control presentará mejoras en veinte áreas distintas, como el motor, la transmisión o el comportamiento de los neumáticos, que serán más importantes que nunca. En este sentido, la simulación se llevará a nuevos extremos, ya que influirán variables como la temperatura de la pista. Un paso más para lograr la mejor recreación de la F1.

Como producto oficial que es, también incorporará todas las novedades de este año, como el regreso del Gran Premio de México, y tampoco faltará una constante actualización del juego, para poner al día los cambios que vayan sucediendo (como una más que probable mejora del motor de McLaren) para que la simulación sea aún más fiel a la realidad. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

A falta de desvelar más datos, el debut de la F1 en la "next gen" pinta muy bien, y más si está avalado por Codemasters.



LOS PILOTOS REALES estarán, por primera vez, recreados en el juego (e incluso aparecerán en la portada). También habrá dos comentaristas, aún por desvelar.



LA RECREACIÓN DEL CIRCO de la F1 será otra de las áreas en que mejorará el juego. El podio o el ambientillo de la parrilla de salida serán dos ejemplos.





Ve preparando el micro...
PORQUE HABLARÁS CON EL INGENIERO
Una de las novedades de este nuevo *F1* es que, ya sea usando Kinect en Xbox One o un micro (y el altavoz del mando) en PS4, podremos hablar con el ingeniero durante la carrera, preparar la entrada al "pit", obtener datos de la meteorología... Curioso, ¿no?



EL NUEVO MOTOR EGO va a dejar unos gráficos mucho más detallados, con mejores efectos de luz y sombras, reflejos...

SERÁ EL PRIMER JUEGO DE FÓRMULA 1 DE CODEMASTERS QUE SALE EN EL PRIMER TERCIO DE LA TEMPORADA

LAS CLAVES



1 LA ESTÉTICA TEXTIL será una constante. Todo estará fabricado de lana, algodón, esparto, lentejuelas, hilo, esponjas, nylon...



2 HABRÁ COOPERATIVO para dos jugadores, de modo que podremos tragarnos al compañero para impulsarlo lejos o fastidiarlo.



3 HABRÁ TRES AMiiBO inspirados en el juego: uno verde, uno azul y uno rosa. Serán más grandes y caros que los anteriores.

26 de junio ■ Nintendo ■ Plataformas

YOSHI'S WOOLLY WORLD

El dinosaurio más exitoso de este verano no va a ser ninguno de los de Jurassic World, sino uno del planeta Nintendo.

EL ESTUDIO GOOD FEEL firmó uno de los plataformas más especiales de Wii, *Kirby's Epic Yarn*, y ahora vuelve a la carga, cambiando la bola rosada por el saurio más famoso de Nintendo, y el hilo por lana. Así, después de que Kamek convierta a todos los Yoshi de la Isla Remiendos en madejas de lana, nos tocará pararle los pies viajando a través de cinco mundos.

Woolly World no será un plataformas bidimensional más, pues hará gala de una estética lanuda que hace que se postule desde ya como el claro candidato a juego más adorable de 2015. La dificultad no parece que vaya a ser muy acusada, pero, tras probar los dos primeros mundos, podemos afirmar que el diseño de los niveles será muy original y que éstos serán rejugables gracias a los coleccionables.

LAS MECÁNICAS JUGABLES entroncarán con la estética textil del juego, de modo que, en esta ocasión, Yoshi no contará con sus típicos huevos, sino con ovillos de lana que le servirán para enredar a los enemigos, hacer aparecer plataformas o activar mecanismos. Además, el dinosaurio, con aspecto de achuchable peluche, podrá transformarse en paraguas, moto o topo para superar ciertas zonas.

La banda sonora será otros de los puntos fuertes, y acentuará el tono adorable de un título que no hará ningún uso particular del Gamepad, más allá del Off-TV. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Que no os confunda su estilo naif: tiene mimbres para ser en el mejor plataformas de 2015... y el juego más cuco del año.



CADA NIVEL esconderá 5 madejas de lana. Si las encontramos, desbloquearemos nuevos Yoshi de pintorescas apariencias, que pasarán a ser seleccionables.



ALGUNAS HABILIDADES serán muy curiosas. Si nos tragamos una sandía, Yoshi se convertirá en una ametralladora de pepitas, ideales para eliminar enemigos.



EL DISEÑO DE NIVELES estará muy cuidado y sacará partido a la "filosofía textil" del juego. A los jefes habrá que atarlos, deshilacharlos...



SU ESTÉTICA LANUDA HACE QUE SEA CANDIDATO A JUEGO MÁS ADORABLE DE 2015



HABRÁ UN MODO RELAJADO, pensado para los pequeños de la casa. En él, Yoshi contará con unas alas que le permitirán volar.

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN



MAYO



22

ESTRENO CINE

POLTERGEIST
El remake del clásico de 1982 vuelve a contarnos la pesadilla de una familia al mudarse a una casa repletita de espíritus y situaciones paranormales.



29

3DS

FOSSIL FIGHTERS FRONTIERS. Los dinosaurios van a arrasar en 3DS con este entretenido título, que nos permitirá enfrentarlos en duelos 3 contra 3.



29

Wii U

SPLATOON. Los tiros en tercera persona cobrarán una nueva dimensión con esta original y divertida exclusiva de Nintendo.



JUNIO



2

PS3-360

MORTAL KOMBAT X. Tras su debut en las consolas next gen y el PC, el brutal juego de lucha 1 vs 1 llega a PS3 y Xbox 360 con su gran jugabilidad intacta.



9

XBOX ONE

THE ELDER SCROLLS ONLINE. El esperado MMORGP llega por fin a las nuevas consolas, tras numerosos retrasos. ¿Estará a la altura?



12

PS4-XO-PC

F-1 2015
El simulador oficial de la F1 llega a las nuevas consolas para recrear la actual temporada, cómo no, con un soberbio aspecto visual.

12

PS4-XO-PS3-360-WII U-PC-VITA-3DS

LEGO JURASSIC WORLD. En breve podrás revivir las 4 pelis jurásicas con la simpatía de un juego LEGO.



16-18

TODAS

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
Un año más, la feria más importante de la industria del videojuego se celebrará en Los Angeles. Tres días repletos de conferencias, anuncios...



23

PS4-XO-PC

BATMAN ARKHAM KNIGHT
Batman se estrenará en la nueva generación con la aventura que cerrará su trilogía Arkham, un título ESPECTACULAR.

Y PRÓXIMAMENTE...

•Hyperdimension Neptunia U	Vita	22 de mayo
•Disney Infinity 2.0	Vita	22 de mayo
•Hatsune Miku: Project Mirai DX	3DS	29 de mayo
•Blood Bowl 2	PS4-XO-PC	29 de mayo
•Farming Simulator 15	PS4-XO-PS3-360-PC	29 mayo
•Arcania The Complete Tale	PS4-PS3-360	29 mayo
•Final Fantasy VII	PS4	Primavera 2015
•F1 2015	PS4-XO-PC	12 de junio
•Jurassic World	Cine	12 de junio
•Payday 2: Crimewave Ed.	PS4-XO	12 de junio
•Insiduious Capítulo 3	Cine	16 de junio
•Tour de France 2015	PS4-One-PS3- PC	16 junio
•FF XIV Complete Exp.	PS4-PS3-PC	23 junio
•Lucius II: The Prophecy	PC	26 mayo
•Yoshi's Wolly World	Wii U	26 junio
•Hyperdimension Neptunia Re...	Vita	26 junio
•MotoGP 15	PS4-One-PS3-360-PC	30 junio
•Legend of Kai Anniv...	PS4-Wii U-PC	30 junio
•Final Fantasy XIV: Heav...	PS4-PS3-PC	junio
•Los Minions	Cine	3 de julio
•Termination Génesis	Cine	10 de julio
•God of War III Remastered	PS4	17 de julio
•Rory McIlroy PGA Tour	PS4-Xbox One	17 julio
•Deception IV: The Night...	PS4-PS3-Vita	17 julio
•Ant Man	Cine	24 de julio
•Pixels	Cine	24 de julio
•3D Streets of Rage 2	3DS	julio
•Devil May Cry 4 Special Ed.	PS4-XO	Verano 2015
•Dengeki Bunko: Fighting...	PS3-Vita	Verano 2015
•Mission Impossible: Nación...	Cine	7 agosto
•Cuatro Fantásticos	Cine	21 agosto
•3D Gunstar Heroes	3DS	agosto
•Metal Gear Solid V	PS4-PS3-XO-360-.PC	1 de sept.

ESCAPARATE

LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA DEL JUGÓN

PÁGINA 108

ESTRENOS EN BLU-RAY Y CINE. Jurassic World abrirá en breve la temporada de taquillazos veraniegos. Y mientras, en casa, podemos revisitar exitos como Corazones de Acero, V3nganza, la trilogía Mad Max...



PÁGINA 106

TECNOLOGÍA

Lo último en Arcade Sticks, discos duros de estado sólido, protecciones para tus consolas, tabletas, teléfonos, cascos... ¡y más!



LIBROS, CÓMIC, MÚSICA Y BAZAR

PÁGINA 112

Aquí tienen cabida como esta revisión de Darh Vader a cargo de PlayArts Kai, a libros de arte, reediciones de cómics clásicos, bandas sonoras, libros sobre videojuegos...

EN ESTE NÚMERO...

Juegazos como *The Witcher 3* o *Project Cars* son serios candidatos a robarte todo el tiempo (y dinero). Pero si aún te queda algo, no dejes de considerar estas recomendaciones...

- **Tecnología** 106
- **Estrenos DVD/Blu Ray** 108
- **Cine** 110
- **Libros, comics y música** 112
- **Bazar** 113

TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.



Un stick para aullar "get ready for the next battle"

■ **Nombre:** Arcade Fightstick T.E. 2 ■ **Compañía:** Madcatz ■ **Plataforma:** PS4, PS3, One, Xbox 360 ■ **Precio:** 199€

Madcatz ya ha demostrado su buen hacer con sus anteriores sticks arcade, y ahora vuelve con una revisión de su mejor modelo, Tournament Edition. TE2 retiene todo lo bueno del anterior modelo (chasis que podemos abrir para acceder a sus tripas, guardar el cable o modificar el arte que adorna el stick), componentes Sanwa Denshi, diseño similar a la de las recreativas "Vewlix"... a los que añade un selector para poder usarlo en PS3 y PS4, un botón para que el stick tenga comportamiento analógico y otras mejoras. Xbox One y 360 tienen, cada una su versión del stick, y una edición limitada con los motivos de *Ultra Street Fighter IV*. Como siempre, lo peor es el precio...

www.madcatz.com

VALORACIÓN: ★★★★

"Dragonboliza" tus consolas portátiles

■ **Nombre:** Fundas y packs de accesorios ■ **Compañía:** Blade ■ **Plataforma:** 2DS, 3DS y Vita ■ **Precio:** desde 15 €

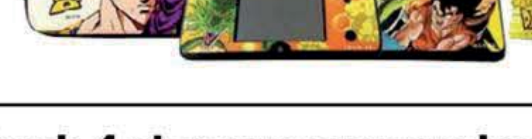
Por si el anuncio de una nueva serie de animación no fuera suficiente motivo de alegría, los fans de DB pueden calentar motores con los accesorios que han llegado a las tiendas. Se trata de fundas y packs de accesorios para portátiles, que incluyen algunos de los elementos más típicos en este tipos de packs: stickers, cables, stylus, porta tarjetas, auriculares, protector de pantalla, gamuza para limpiarla... Todo, con el sello de Goku y compañía.

www.blade.es

VALORACIÓN: ★★★★









Tus Dual Shock 4 siempre preparados

■ **Nombre:** Charging Station 2 ■ **Compañía:** 4GAMERS ■ **Plataforma:** PS4 ■ **Precio:** 24,99€

Cargadores de mandos hay muchos, pero pocos con la licencia oficial del fabricante de la consola. Este sí cuenta con la licencia de PlayStation y permite cargar dos mandos a la vez, enchufados a una toma de corriente (el adaptador AC viene incluido en la caja). Incluye también cable USB de 2 metros para cargar un mando desde la propia consola mientras jugamos. Un complemento ideal si eres de los que tienes múltiples mandos por casa y los quieres tener siempre a punto para cuando vengan "visitas" (o para largas sesiones de juego).

www.game.es

VALORACIÓN: ★★★★





Pilotar un aparato volador nunca fue tan fácil... ni apasionante

■ **Nombre:** Bebop Drone ■ **Compañía:** Parrot ■ **Plataforma:** Android e IOs ■ **Precio:** 899€

Los drones siguen evolucionando y una prueba de ello es este modelo, el sucesor espiritual del AR Drone. En esta ocasión, el dron y su mando Skycontroller crean una red wi-fi de largo alcance, y podemos controlarlo solo con el mando, que con sus dos sticks nos permiten realizar complejas maniobras como el famoso "do a barrel roll" y controlar la cámara. También podemos usar tabletas, smartphones o incluso visores como el Sony TMZ, para ver las imágenes que está captando el dron y hacer la experiencia más inmersiva. Por su parte, la cámara es de 14 Mpx capaz y graba vídeo en 1080p (y en 180º gracias a su ojo de pez) con una soberbia estabilización. Además, toma fotos de nuestros vuelos en 4K. Incluye baterías que garantizan vuelos de 25 minutos. Es algo caro, sí.

www.parrot.com/es/

VALORACIÓN: ★★★☆

Inyección de velocidad con tu disco duro SSD

■ **Nombre:** SSD Extreme Pro ■ **Compañía:** Sandisk ■ **Plataforma:** PC, consola ■ **Precio:** desde 150€

Los SSD o unidades de estado sólido, son discos duros que carecen de partes mecánicas y son bastante más rápidos y silenciosos (y consumen menos energía) que los normales. Con una lectura de 550 MB por segundo y escritura de 515 MB, instalar uno de estos discos en tu ordenador o consola te ahorrará preciosos segundos al arrancar la consola o ejecutar juegos. Hay versiones de 240, 480, 960 MB.

www.sandisk.es





VALORACIÓN: ★★★★



El smartwatch de los deportistas

■ **Nombre:** Peak ■ **Compañía:** Basis
■ **Plataforma:** iOS y Android
■ **Precio:** 199 $

Muchos relojes inteligentes llevan algunas funciones del smartphone a la muñeca, pero este no. Este es el complemento ideal para el deportista: mide pulsaciones, pasos, temperatura de la piel e incluso calorías quemadas. Y no solo eso, también controla nuestros ciclos de sueño. Todo con un diseño agradable, resistente al agua y con una batería que dura 4 días. Si haces deporte, pocos hay que ofrezcan tanto...

www.mybasis.com

VALORACIÓN: ★★★☆

NO LO PIERDAS DE VISTA

UNA "TABLETA" CON CORAZÓN DE PC DE SOBREMESA

Surface Pro 3, o el adiós a los portátiles

■ **Nombre:** Surface Pro 3 ■ **Compañía:** Microsoft
■ **Plataforma:** Windows 8.1 ■ **Precio:** desde 799€

La barrera entre tableta y portátil cada vez se ha ido difuminando más... pero con este modelo, se va a empezar a atacar incluso a los ordenadores de sobremesa. En sus tripas puede albergar un procesador i3, i5 o i7 de Intel, así como hasta 8 GB de RAM y 512 GB de almacenamiento. Lógicamente, a mejores componentes, más caro el precio final (1949 euros el tope de gama), aunque todos pueden con Windows 8.1 y todas las aplicaciones que hay para él. También destacan los accesorios, como el ultrafino teclado y el lápiz, que funciona muy, muy bien.

http://www.microsoft.com/es-es

VALORACIÓN: ★★★★



ESTRENOS BLU-RAY / DVD

El mejor cine para disfrutar sin moverte de casa

Trilogía MAD MAX

- Género **Fantasía, acción**
- Protagonistas **Mel Gibson, Joanne Samuel**
- Director **George Miller**
- Precio **17,95 €** (Estuche Metálico 3 Discos)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

ARGUMENTO: Aprovechando el estreno de Mad Max: furia en la carretera, se reedita la trilogía original de George Miller, protagonizada por Mel Gibson. La primera entrega se estrenó en 1979 en Australia, y un año después a nivel internacional. Nos presentaba un futuro distópico en el que las bandas de moteros dominan las carreteras desérticas de Australia. Max Rockatansky pertenece a una de las Patrullas de Fuerza Central, cuya misión es mantener el orden. Salvaje y frenética, la saga mezcla ciencia-ficción y western y el tiempo la ha puesto en su lugar como un referente narrativo. En 1981 llegaría Mad Max, el guerrero de la carretera, y ya en 1985 George Ogilvie se uniría a Miller en la dirección de Mad Max, más allá de la cúpula del trueno, en la que veríamos a una imponente Tina Turner motorizada.

EXTRAS: Edición en caja metálica.

Birdman



- Género **Comedia, drama**
- Protagonistas **M. Keaton, E. Stone y E. Norton**
- Director **Alejandro González Iñárritu**
- Precio Blu-Ray **18,95 €**
- Precio DVD **15,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: El director González Iñárritu nos mete entre bambalinas para ver cómo se monta un espectáculo de Broadway desde sus cimientos, pero no es más que una excusa argumental para enfrentarnos a la hipocresía de la sociedad y las contradicciones del protagonista: un actor en crisis.

EXTRAS: Detrás de las cámaras, conversación con el director y el protagonista y galería de fotos.







Corazones de acero

ARGUMENTO: Corazones de acero nos traslada al frente para ver la ofensiva final de los aliados en la Segunda Guerra Mundial. Descarnada y durísima, la historia habla de hombres enfrentados a la batalla definitiva en el corazón de la Alemania nazi. Brad Pitt ejerce de líder a regañadientes interpretando el papel de un hombre hastiado del frente, pero dispuesto a plantar batalla. David Ayer desnuda a sus personajes de sentimentalismos y adopta un tono épico.

EXTRAS: escenas eliminadas y extendidas, clips de vídeo, galería de fotos, diario de rodaje del director con el equipo.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆



- Género **Bélico**
- Protagonistas **Brad Pitt, Shia LaBeouf, Logan Lerman**
- Director **David Ayer**
- Precio Blu-Ray **18,95 €**
- También Edición metálica **21,95 €**

El séptimo hijo



- Género **Fantasía**
- Protagonistas **Julianne Moore, Jeff Bridges y Ben Barnes**
- Director **Sergey Bodrov**
- Precio Blu-Ray **24,95 €**
- Edición BR 3D **30,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: La magia y los seres fantásticos pueblan esta entretenida historia, en la que un muchacho tiene que hacer frente a la profecía que lo señala como un futuro héroe: el defensor de un reino que se enfrenta a la brujería. Espectacularidad y toneladas de efectos especiales se dan cita en una propuesta que aspira a ser franquicia.

EXTRAS: Final alternativo, escenas inéditas y así se hizo.

Venganza



- Género **Acción, thriller**
- Protagonistas **Liam Neeson, Forest Whitaker y Famke Janssen**
- Director **Oliver Megaton**
- Precio Blu-Ray **18,95 €**
- También en DVD **15,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ☆☆☆☆



ARGUMENTO: Liam Neeson vuelve a meterse en la piel del ex-agente especial Bryan Mills para tratar de escapar a toda costa de la CIA, el FBI y la policía mientras trata de proteger a su hija de quienes han truncado su vida. Aunque el argumento es archiconocido, hay que reconocer lo bien que le sienta el papel y cómo se desenvuelve en él.

EXTRAS: Incluye la versión extendida, sin extras.

ESTRENOS CINE

Los mejores estrenos en pantalla grande

Jurassic World

■ Estreno **12 de junio** ■ Director **Colin Trevorrow** ■ Productoras **Amblin Entertainment, China Film Co., Legendary Pictures y Universal Pictures** ■ Protagonistas **Chris Pratt, Bryce Dallas Howard, Omar Sy, Jake Johnson, Vincent D'Onofrio, Judy Greer, Ty Simpkins**

Prepárate para el rugido atronador del D-Rex; si creciste admirando la saga iniciada por Steven Spielberg con Parque Jurásico, o leíste la magnífica novela de Michael Crichton, tienes una cita ineludible para regresar a la Isla Nublar, lugar en el que los dinosaurios tratarán de recuperar su hegemonía. El parque temático soñado por cualquier niño acoge versiones domesticadas de algunos de los saurios que antaño dominaron la Tierra y los océanos: desde enormes mosasauros hasta el famoso Tyranosaurus Rex pasando por otras muchas especies, pero el ser humano no ha podido evitar volver a jugar con la idea de ser dios, llevándolo todo un paso más allá y creando una especie híbrida impredecible que pondrá patas arriba el parque y en jaque la seguridad de sus visitantes. El Indominus Rex mostrará sus fauces abiertas de par en par muy pronto en cines, ¿sobreviviremos a la experiencia?



EL PARQUE REABRE SUS PUERTAS en la Isla Nublar, que vuelve a ser el escenario de la ambición humana por dominar especies extintas.



EL INDOMINUS REX es inteligente, fuerte, ágil y sobre todo, sanguinario, mata por deporte y pondrá a los creadores del parque contra las cuerdas.





■ Estreno **29 de mayo** ■ Director **Brad Bird** ■ Productoras A113, **Babieka y The Walt Disney Co.** ■ Protagonistas **George Clooney, Hugh Laurie y Britt Robertson.**

Disney nos catapulta al radiante "mundo del mañana" de la mano de Frank y Casey. El primero fue un niño prodigio y ha perdido la ilusión; ella, por el contrario, está llena de curiosidad y optimismo. Juntos se embarcan en una misión que les llevará a desvelar los enigmas de un lugar perdido llamado Tomorrowland y que cambiará para siempre no solo el futuro, sino también su propia forma de concebir la realidad.





El blog

Por Raquel Hernández Luján (Colaboradora en HobbyConsolas.com)

Rompiendo clichés en el cine, ¿por qué no?

Muchos lectores nos comentan anonadados que no les pega ni con cola un Agente 007 que no tenga aspecto británico, que están cansados de que cambien el color de la piel de sus personajes favoritos o su acento y su forma de caminar y relacionarse. Quizás estas cuestiones en España nos traen sin cuidado porque el porcentaje de personas que pueden sentirse excluidas por no estar representadas en la ficción no es tan alto como en Estados Unidos, donde de hecho la industria audiovisual es la que más factura a nivel nacional e internacional. Allí, sin embargo, hay un auténtico caballo de batalla en torno a esta cuestión.

Preguntémonos si es una condición indispensable que tal o cual personaje sea blanco, negro, mulato, asiático o latinoamericano y a lo mejor obtendremos un criterio razonable para distinguir cuándo está justificado un cambio o no. Y preguntémonos también si en otras ocasiones el cambio, que a priori había generado grandes reticencias, no ha acabado funcionando a las mil maravillas. Tenemos un ejemplo fabuloso precisamente con James Bond,



que ha sido interpretado por hasta ocho intérpretes diferentes: desde el televisivo Barry Nelson de los 50 hasta el musculoso Daniel Craig actual. O Nick Furia, que en el cine desechó su puro característico y está siendo interpretado por Samuel L. Jackson cambiando el aspecto del personaje en el cómic. ¡Pues bien hecho!

« SAMUEL L. JACKSON CAMBIÓ EL ASPECTO DE NICK FURIA DEL CÓMIC »

LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

Aventuras para cuando quieras soltar el mando.



La Generación que cambió la historia del videojuego

Los años 90 marcaron un punto de inflexión en la industria del videojuego. Sega asaltó el reinado de la todopoderosa Nintendo, la cual además cometería el error fatal de traicionar a Sony, lo que motivaría la aparición de PlayStation. A lo largo de 162 páginas, Ricardo Martínez Cantudo narra lo que sucedió en una década inolvidable, haciendo un repaso a las máquinas más populares (PSX, Saturn, N64, Dreamcast) y otras que no lo fueron tanto (3DO, Jaguar, Neo Geo CD...). Todo ello de una forma realmente amena.

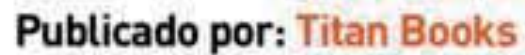
Publicado por: Síntesis
Precio: 14,72€

The Art of Total War



Total War se ha convertido, por derecho propio, en un referente de la estrategia en tiempo real. Este volumen de 192 páginas recoge el legado visual de la saga, incluyendo *TW: ROME II*. Los bocetos e ilustraciones se acompañan de comentarios de The Creative Assembly, los creadores, en un tomo que llega al mercado en 2 ediciones. Si la normal ya es espectacular, la limitada es un lujo que los amantes de la saga lucirán orgullosos en su estantería.

Publicado por: Titan Books
Precio: 31,24 € Ed. Normal 53,63 € Ed. Limitada





Marvel Gold: El Hombre Hormiga

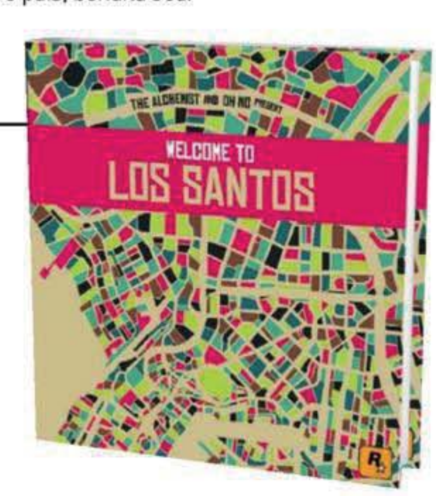
A punto de dar el salto a la gran pantalla (en solitario, eso sí), este miembro fundador de los Vengadores recibe por fin el tratamiento que se merece, con un tomazo de 768 páginas que recoge las aventuras de Hank Pym, el primer Hombre Hormiga, una de las creaciones más deliciosamente chifladas del dúo Stan Lee/Jack Kirby. Además de disfrutar de muchas historias inéditas en el mercado español, este volumen incluye la historia en la que Pym cede el testigo a su sucesor, Scott Lang. La película no está causando gran expectación, pero si ha servido para ver editado esto en nuestro país, bendita sea.

Publicado por: Panini Comics
Precio: 39,95 €

Welcome to Los Santos

Entre otros añadidos, la versión de PC de *Grand Theft Auto V* ha traído bajo el brazo una nueva emisora, Welcome to Los Santos, creada por Alchemist and Oh No! y que recopila 14 nuevos temas de diversos artistas y géneros como el Hip Hop o la electrónica. Entre estos temas creados para la ocasión, y destacan las nuevas piezas de Phantomgram (utilizado en el trailer para mostrar el editor de vídeo del juego) o lo nuevo de Wavves. Todo un discazo, y a buen precio, si te eres de los "eclécticos".

Publicado por: Mass Appeal Records
Precio: 8,99 €



BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.

Una visión muy distinta de los iconos de Star Wars

La gama de figuras Play Arts Kai de Square Enix está a punto de añadir un auténtico bombazo a su notable, y muy extensa, galería de licencias de cómics y videojuegos. ¡Nada menos que Star Wars! La primera figura en salir al mercado, este mayo, ha sido la de Darth Vader, que incluye dos sables láser y seis manos intercambiables. En julio le acompañarán otras dos maravillas esculpidas en plástico: Boba Fett y Stormtrooper. Este último es el que presenta el aspecto más rompedor del trío, hasta el punto de que no habría desentonado entre los nuevos soldados de asalto del Episodio VII. Pero vamos, que nos los quedaríamos todos.

Más información en: www.store.eu.square-enix.com
Precio: a partir de **89€**

La pesadilla de Shinji Mikami inspira un muñeco "adorable"

Con una altura aproximada de 15 centímetros y confeccionada en PVC, este simpático Bobblehead se inspira en uno de seres más terroríficos de *The Evil Within*. Gaming Heads es la responsable de esta figura a la que no le falta detalle: el mandil manchado de sangre, el alambre de espino que rodea la caja fuerte... Si en el juego de Tango Softworks hubiera tenido las mismas proporciones quizás no nos habría asustado tanto. Quizás.

Más información en: kaotovideogames.com
Precio: 29,95€



El combate del siglo se libra en tu nueva camiseta

Uno de los mejores momentos de la secuela de Los Vengadores es el enfrentamiento entre Hulk e Iron Man (con la armadura Hulkbuster). Esta camiseta rinde homenaje a esa secuencia, presentándola como si fuera el cartel de un combate de boxeo. "El verde contra la máquina" reza en la parte de arriba de la ilustración que domina esta camiseta gris disponible en cinco tallas (S-XXL).

Más información en: www.amazon.es
Precio: 14,95€



¡Teletransportame a la ducha, Scottie!

Por una vez, os proponemos una creación de ThinkGeek que no requiere baterías ni un gran desembolso económico. Esta simpática cortina de ducha hará las delicias de cualquier trekkie, con un diseño inspirado en el Teletransportador de Star Trek (y más concretamente en La Nueva Generación, así que disculpadnos por el titular). Con licencia oficial y confeccionada completamente en poliéster, logrará arrancarnos al menos una sonrisa cada vez que nos duchemos por la mañana antes de ir al trabajo.

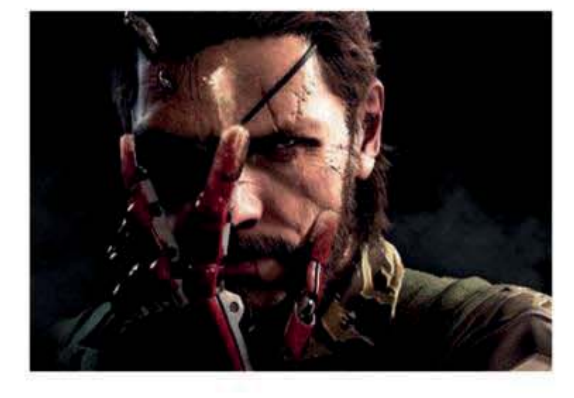
Más información en: www.thinkgeek.com
Precio: 22,99€

A LA VENTA EL 26 DE JUNIO

E3

Llega junio, llega el verano y llega, como siempre, la feria más importante del mundo de los videojuegos.

¡HORA DE SOÑAR!



METAL GEAR SOLID V

Traemos toda la información directamente de las oficinas de Konami en Los Angeles.

STREET FIGHTER V

Viajamos a Londres para probar los combates de la nueva entrega de la saga.



STAFF

DIRECTOR Javier Abad
DIRECTOR DE ARTE Abel Vaquero
REDACTOR JEFE Alberto Lloret
REDACTOR JEFE WEB David Martínez
JEFE DE SECCIÓN Daniel Quesada
JEFA DE MAQUETACIÓN Laura García Huertos
MAQUETACIÓN Sara Fargas

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO
Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Álvaro Alonso, Bruno Sol, J. C. Ramírez, Roberto J. Anderson, Javier Gamboa, Roberto Ganskopf, Raquel Hernández.

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)



Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTOR GENERAL
Manuel del Campo
DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS
Javier Abad
DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO
Úrsula Soto
DIRECTORA DE OPERACIONES
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL
Miguel Castillo
MARKETING
Marina Roch
DIRECTOR DE SISTEMAS
José Ángel González
DIRECTOR COMERCIAL
Javier Matallana
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES
Jessica Jaime
EQUIPO COMERCIAL
Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto, Estel Peris

C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotocobrhi Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991

EXPORTADOR PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43

Printed in Spain

SÚPER PACK HOBBY CONSOLAS

La suscripción a Hobby Consolas incluye:



- 12 números de la edición en papel
- 12 números de la edición digital*
- Headset PX 455 de Indeca

Auricular Premium para PS4 diseñado especialmente para videojuegos gracias a: Sonido Estéreo de Alta calidad con micrófono de 50mm.
Diseño Ergonómico: Almohadillas suaves y ajustables para un máximo confort durante largas horas de juego.
1 metro cable (conexión directa con el mando de PS4)
Control de Volumen y Botón de silenciado para el micrófono. Micrófono Oculto
Universal Compatible (3,5mm Minijack)
PVP recomendado: 49,95€

- Acceso al club Ozio: más de 500 empresas con descuentos exclusivos

* Acceso gratuito a la edición digital de Hobby Consolas en Kiosko y mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, IOS y Android.

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:

En ozio.axelspringer.es/hobbyconsolas, por tel.: 902 540 777
y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso


HOBBY CONSOLAS
THE WITCHER®
WILD HUNT
18
www.pegi.info
The Witcher® is a trademark or CD PROJEKT S.A. The Witcher game © CD PROJEKT S.A. All rights reserved. The Witchet game is based on a novel by Andrzej Sapkowski. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. © 2015 BANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S. Marketed, manufactured and distribute by BANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S.
CD PROJEKT RED®
BANDAI NAMCO Entertainment



Splatoon™
HOBBY CONSOLAS
Wii U